抢先热爆:PSP价格/软件/发售日正式公开! VOL.21

掌机迷
POCKET GAMER



开篇特辑
小神游SP真的来了!

完全攻略
F-ZERO 高潮
玩转瓦里奥制造

最强同人
高级战争热度小说

独家企划
玩的就是画面
GBA画面优秀游戏大检阅

抽奖活动继续展开 十一月奖品更丰富

看着一箱箱的回函卡，感受着读者对我们的热情支持，《掌机迷》的全体工作人员都激动得成了泪人。虽然天气一天一天冷下来了，但我们的抽奖活动还是在火热紧张的进行当中，本期《掌机迷》在上期的重奖基础上再进一步，进行了两大革新：一是加入了即将于本月底上市的最新掌机NDS作为本期的奖品；二是将普通的GBASP改为了刚刚发售的正规行货小神游SP。我们希望通过我们的抽奖活动能够让广大读者在享受《掌机迷》带来的文字大餐的同时，还能有机会第一时间拿到最热门的掌机。本期中奖名单将在本刊十二月（上）中刊登，请广大读者密切留意，看看到底是谁第一时间抱回了NDS！人人参与，人人有机会！

参加本期（11月上）幸运抽奖，您将有机会得到



参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：11月（上）的抽奖活动截止时间为11月15日），回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

十月（下）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

大奖公布

十月（上）大奖中奖名单

本期揭晓十月（上）的60位中奖读者名单，让大家久等了！半月化的《掌机迷》在抽奖次数和机会上都有更大空间，许多一直支持《掌机迷》的读者每月都有两次机会抱回心爱的奖品，不要错过每一期哦！

GBASP中奖者（共11名）

天津河西	司徒静芳	南京梅山	崔剑	上海虹口	周家杰
海南海口	吴淑裕	福建南平	陆超	北京丰台	鲁峰
江苏如东	汤伟诸	湖南湘潭	肖鹏	广东肇庆	李展兴
河北秦皇岛	胡莹莹	上海黄浦	张嘉旦		

钢炼黑项链中奖者（共20名）

厦门鼓浪	杜冉帆	广东惠州	郑梓洵	江苏苏州	安贤婷	北京丰台	王浩楠
吉林吉林	宋小冬	上海户湾	周敏	陕西西安	郭靓	广东汕头	吴明波
广东惠州	郑楚鑫	大连向阳街	王萌	北京东城	张腾	河北秦皇	赵宇
上海虹口	龚琦	甘肃兰州	张腾	云南昆明	曾发国	湖南长沙	赵旺
广东河源	赖致轩	北京通州	安彤	天津南开	李森	江苏张家港	侯冬益

火影忍者挂饰七件套中奖者（共14名）

黑龙江	梁辰雨	云南昆明	晋智欣	贵州贵阳	吴俊珂	福建晋江	庄铭汀
浙江临安	南周飞	上海嘉定	钱有文	吉林农安	杨事达	云南昭通	宋洋
江苏徐州	赵轩	成都武侯	夏宣丽	内蒙古	李春林		
天津河北	瞿晓龙	北京朝阳	何可人	广西桂林	唐佳		

叮当钱罐中奖者（共15名）

湖北武汉	赵成	河北秦皇岛	倪楠	辽宁大连	李传征	河南安阳	田文
江苏南京	丁一鸣	福建厦门	洪贵玲	山东济宁	陈欣	福建莆田	唐振寰
四川遂宁	姜伟强	北京海淀	颜雪	北京石景山	张强	广东珠海	袁野
江苏南京	梁缘	上海关淞	徐思夷	广东佛山	何庚裕		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期还有！

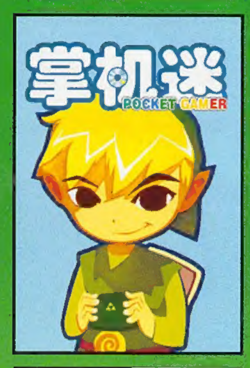






目录 POCKET GAMER VOL.21 CONTENTS

掌机迷



封面绘图 朱卫强



光盘图案 NDS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：(010) 64472177
■ 编辑部电话：(010) 64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com





神游初显王者风

领军中国游戏业

小神游SP真的来了

文/NOVA　编/雪人

"2004年10月27日，小神游SP将正式在中国发售" ——10月15日，神游公司按计划向各界媒体发布了官方通告，宣布了小神游SP计划。

小神游SP真的来了，而且来的这么快。这一消息在游戏圈内一石激起千层浪，而神游策略性极强的超低定价如同向国内的游戏市场投下了一枚重磅炸弹。



↑神游公司在发出通告的当日，即在官网加入了小神游SP中国首发的专题宣传页面。

小神游SP的登场，比大多数人的预想要早得多。本刊之前从神游得到的信息称："小神游SP近期不会推出"，据业内人士乐观估计，小神游SP最早也要在05年春节后才能上市，期间也间或传出SP不会被引进国内及小神游不再推出新游戏的传闻，使媒体与玩家颇为迷惑。在传闻正广的





←首发版的海蓝色小神游SP，可清晰看到主机外壳上的Nintendo铭牌已经换为了iQue。

时候，神游公司并未做出有针对性的回应。直至今天真相大白后，可判断出，小神游SP的计划应该与小神游GBA是同期展开的，也就是说，神游与任天堂在很早的时候便已达成共识，确定了小神游SP的上市时间、甚至最终定价与渠道策略。

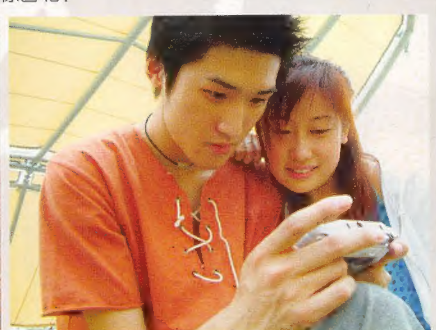
神游科技埋头布局 SP存在秘密武器?



细心的观察者会注意到，自从五一长假以来，有关神游的信息便一直不断，当今天把这些信息串在一起来看，一个“神游战役”的经纬图跃然纸上：从建立华西、华北、华中、华南、华东五大战区，进入城市近30个，到推出首款非任系的第三方游戏“罪与罚”，直至公布“神游在线”计划，S·E等多家软件商秘密抵苏……整个从渠道格局至后继规划，似乎都愈加明朗了，看来神游低调一年多在埋头布局的说法确实不假。

期间还有内部消息称：神游正在秘密开发一种基于GBA系列平台的新技术，这项技术将会通过全新的硬件周边为GBA游戏增添新的游戏概念，但此周边只能够使用于小神游招牌下的GBA与SP上，不支持任何其他版本的主机。更有未经正式的消息称，多家国内从事游戏代工的公司，已向神游表达了开发基于神游平台原创游戏的意向。无论如何，随着小神游SP的发布，神游已受到越来越多的关注与支持，它将会带给我们多大的惊喜呢?

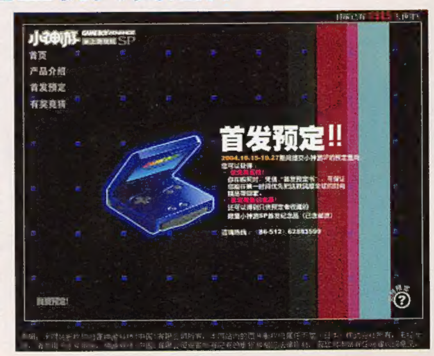




↑无论在世界任何地方，一款好的游戏同样不分民族、国籍、性别、年龄而受欢迎，在中国这么一个人与人之间天生怯于交流的大背景下，游戏更是人际交往的最佳润滑剂。

SP预售势头强劲，黄金主机大受追捧

小神游SP的公布似乎是个高调的开端，神游更是一改以往的低调谨慎，不仅在近阶段的游戏媒体中曝光率颇高，同时也频频见诸于新浪网易等门户网站，在大众人群中的知名度也直线上升。



据了解，神游在发售日前10天，采取在国内属首次的SP“预售”模式，预定期间，神游官网访问数超过20万，仅网上有效预定数便在1700套以上——这还不包含更大数量的零售店预定，相对国内的现状而言，这已经是迄今为止所有引进主机中表现最抢眼的了，不得不承认SP的魅力无限。

从官网上可以了解到，为了配合这次预定，神游特意准备了一台颇有收藏价值的特制主机——黄金珍藏版小神游SP。此主机的iQue Logo铭牌采用24K纯金实体打制（含国家质检局证书），模具则在完成制作后立即销毁，机器序号为XQ00001027(小神游SP的首发纪念日），同时还附有神游总裁颜维群博士的亲笔签名祝贺。据圈内专家考证，此形式的首发纪念主机,不仅老任史上属首次,由于成本过高,今后也可能绝无仅有。网上已有专业炒家公开表示愿意不惜代价收购，由于有传闻称此主机在上海制作，神游的上海业务中心已经接到多个玩家电话，希望其向获奖者转达购买意向。



“中国龙”版浮出水面 设计大赛圆梦中国玩家

据了解，神游在小神游SP的计划上可谓煞费苦心，除了即将推出更多颜色的小神游SP主机外，还有一款称为“中国龙”的限定版正在筹备，此版主机的主体图案为特别设计、象征着中华民族精神的龙纹。由于传统龙纹的细节丰富而复杂，因此在制作工艺上会比SP以外任何限定版更为讲究。据有幸看到样品的内部人士透露，主机的主色为紫禁红与玛瑙黑，非常高贵典雅，处理工艺与其他SP主机略有差异，质感更强。目前“中国龙”版小神游SP的上市时间未定，一个不确切的时间为最快本月内就会面市，相比老任的其他国际限定版，“中国龙”版小神游SP的产量受到了更严格的控制，的确令人期待。

此外，神游公司最近宣布将于11月中旬举办的“中国人的SP 等你来设计”小神游SP全国设计大赛，很可能便是为未来的限定版做准备。此次活动由神游公司主办、网易公司及多家国内知名媒体协办，在全国范围内全面展开,中国玩家将首次有幸参与到一款国际主流主机的设计中，有兴趣的玩家不妨关注一下这次活动哦（比赛为全程线上进行，具体请访问神游官方网站或网易游戏频道了解详细情况），也许真的在某一天用到了自己亲手设计的小神游SP呢！



↑网上流传的“红五星限定版”，真会推出吗？

翻新水货成烫手山芋 行货SP促商家“从良”

迄今为止中国正式引进的游戏主机中，小神游SP无疑是与“国际主流”四个字最为接近的，去年的2月14日——日本的专卖店开张两个小时，第一批13万台SP即被抢购一空的盛况令人至今记忆犹新，这一幕虽然在目前的中国很难重演，不过小神游SP在中国市场的底气自然是其他主机所不能比拟的。国内多家电玩店与批发商，无不对



其前景看好，有部分嗅觉灵敏的电玩店，干脆以收取订金的方式接受行货SP预定，产品未上架便已经“卖”出了上百台主机。

这时，一个众所周知的问题也浮出水面——小神游SP行货的推出，已经使水货机及翻新机的生存空间日益萎缩——在去年，玩家们从水货机与翻新机中进行鉴别并选购还是一种相对合理（但非合法）的交易，这个畸形的市场颇为热闹，而当小神游以直逼水货机成本底线的定价策略上市（供货价与零售价均杀到了全新水货机的底线），水货机已没有任何存在的必要了，曾经利润空间巨大的翻新机，也成了朝不保夕的边缘角色。



↑这样空前的场面，希望不久便能在国内的神游专卖店看到，真想真切地实地感受一下啊！

翻新机是商家追求利润最大化的产物，不良商家收购旧机并制成翻新机后以全新水货机的价格出售，这样的普遍行为已经使玩家们对于任何号称“全新水货”的主机失去信任感，再加上不时传出的翻新机劣质锂电池爆炸等骇人事件。这种信任危机直接导致了玩家的天平向小神游SP倾斜，造成翻新机有货无市。

一个有意思的真实笑话，却发人深思，据神游某地的一位业务员透露，有位商家来找神游订货，讲述了他自己的“遭遇”：该商家原先主要经营打着全新水货名头的SP翻新机，由于之前压的翻新机货源太多，因此希望将这些货出掉以后“从良”经营小神游行货SP，结果却发现，自从小神游SP正式发布以后，他那些翻新货愈加动不了，为了早日清仓，便决定开始降价，结果降价后，买家根本不相信这是全新水货机，生意失败；再随后，他干脆向买家挑明是翻新机，结果该买家对他说，翻新机都要这么贵，我凭什么买你的。此老板最终走投无路，只能将所有的翻新货跳楼价转手给当地同行，转而向神游订货。

这个事例表明了一个事实：在市场中，翻新机虽然不合法，但它也是“商品”，既然是“商品”，优胜劣汰的无形之手便是市场经济的准则——当消费者的判断作出选择，这只手便动了起来。对于玩家来说，购买有保证的行货机，现在已经不再是一个昂贵的梦想，通过可信赖的途径——例如向次世代商城进行邮购，也将解决全国其他城市无法购买到行货神游产品的问题，行货机深入国内各个渠道已经是大势所趋。

那么，对于不良商贩来说，“从良”的成本究竟有多高呢？

从侧面了解到的信息可得知，除了经营神游产品具有合法性以外，经销商卖出一台小神游SP


↑更多颜色的小神游SP将会推出并没有太大悬念。（本图仅为假想图，不代表实际主机）

的利润，要高于一台全新水货SP，加上小神游SP行货机使用220V电源的方便、“15天保换一年保修”的售后保障等行货先天优势，与神游的后续支持及品牌号召力，可预见的是，整个市场需求的基数必定会有大幅度的提升，出货量的保证也不是问题。

唯一的遗憾是，小神游目前只有一个首发颜色“海蓝”，这对于希望有更多颜色选择的用户来说是个问题，而当更多颜色的小神游SP推出市场的时候，水货与翻新机目前唯一的“优势”也就不复存在了。“从良”与否，相信利益会帮助商家做出判断。

结语：路途尚远 前景灿烂 愿小神游SP一路走好



近日，神游某高层更正网络传闻时，谈到了软件方面的进程：“神游从来没有停止过对游戏软件的投入，虽然小神游最初两款正版游戏在国内被短时间非法盗用。但神游仍将一如既往的推出优秀软件，并希望广大玩家能够支持正版，支持刚起步的中国游戏业。”

此言一出，即在玩家中引起针锋相对的讨论，不知早前争相Dump小神游游戏ROM的人们是否意识到他们逞一时之快的行为，可能会影响到神游与任天堂的软件计划甚至NDS引进的进程，据从神游内部证实，在已开发完毕的游戏中，确有几款重量级大作已经被策略性押后，其中很可能包括之前计划随SP首发的《口袋妖怪绿宝石》。

笔者在此呼吁国内的玩家与相关人员，请善待神游及与神游一样的先行者们，脆弱的中国游戏业好不容易有了一个像样的起点，现在更需要的是一个良好、可以让产业开拓者安心的环境。也许你的一个小小行为，将左右着中国游戏业未来的沉浮——就如同“蝴蝶效应”一般，不经意，却惊人。

最后，愿小神游SP走好，愿神游带给广大玩家更多的惊喜！

附录

神游大事记

2002年12月	神游科技(中国)有限公司成立
2003年5月	在中国苏州建立公司总部
2003年9月	华东业务中心于上海成立
2003年10月	华南业务中心于广州成立
2003年10月	设立IDC (国际数据库中心)
2003年11月	第一款神游机专用游戏获得版权
2003年11月	第一款硬件——iQue神游机发售
2004年3月	华西业务中心于成都成立
2004年6月	小神游GBA发售
2004年7月	华北业务中心于北京成立
2004年8月	获得中国“中国软件企业”资格
2004年8月	华中业务中心于长沙成立
2004年10月	“神游在线”计划启动,第一款对应硬件周边“神游加油装”发售
2004年10月	小神游GBA SP发售

小神游SP产品规格

- 颜色：海蓝色
- 主机尺寸：82mm×84.6mm×24.3mm
- 主机重量：143g（含充电锂电池）
- 画面面积：40.8mm×61.2mm（对角2.9英寸）
- LCD：32000色反射型TFT液晶屏幕
- LCD点阵：240×160
- CPU：32 bit RISC-CPU＋8 bit CISC-CPU
- 电源：专用电源适配器220V(AGS－002）
  专用充电锂电池（AGS－003）
- 电池持续使用时间：
  屏幕光开启时：约10小时
  屏幕光关闭时：约18小时
- 对应软件:Game Boy Advance游戏卡带；兼容Game Boy、Game Boy Color游戏卡带

注：本文使用图片均由神游公司特别提供。


情报工房
QINGBAOGONGFANG





PSP 12月12日 19800日元

NDS 12月2日 15000日元

掌机情报站

10月8日－10月23日　文字整理/窗外不归的云　责编/暗凌

特报 SCOOP 惊爆新闻　PSP发售日及价格正式公布

10月27日SCEI突然公布新一代掌机PlayStation Portable的发售日及售价，普通版PSP售价为19800日元（含税价为20790日元），发售日为2004年12月12日，同时还将发售多款PSP周边产品，并且将预计于今年12月推出总共21款左右的游戏。

本次随同PSP主机一并公布的周边共有以下几款：



周边名称	售价
32M记忆棒	2800日元（含税为2940日元）
PSP专用电源	3500日元（含税为3675日元）
PSP专用电池包	4800日元（含税为5040日元）
PSP专用耳机	2800日元（含税为2940日元）
PSP专用软件包及挂绳	2000日元（含税为2100日元）



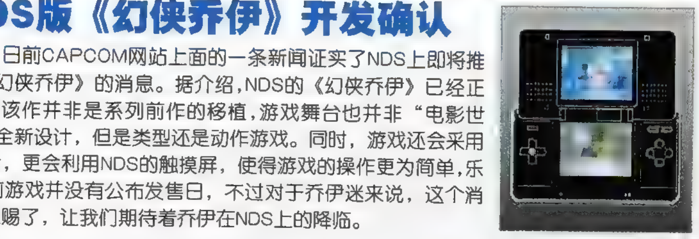
除了上面介绍的普通版PSP以外，SCEI还将发售豪华版PSP，包括PSP主机以及上表中的所有周边，其售价为14800日元（含税为26040日元），发售日同样为12月12日。

根据SCEI公布的实测资料，PSP将使用内置锂电池，游戏时间约为4-6小时，欣赏影片时间约为4-5小时。

另外，SQUARE ENIX也公布了专门为PSP量身定制的《最终幻想VII CRISIS CORE》，游戏类型为ARPG，发售时间预定为2006年。



特报 SCOOP NDS版《幻侠乔伊》开发确认



日前CAPCOM网站上面的一条新闻证实了NDS上即将推出《幻侠乔伊》的消息。据介绍，NDS的《幻侠乔伊》已经正式进入开发，不过该作并非是系列前作的移植，游戏舞台也并非“电影世界”，而是经过了全新设计，但是类型还是动作游戏。同时，游戏还会采用NDS的双屏幕设计，更会利用NDS的触摸屏，使得游戏的操作更为简单，乐趣大大提高。目前游戏并没有公布发售日，不过对于乔伊迷来说，这个消息已经是天大的恩赐了，让我们期待着乔伊在NDS上的降临。

特报 SCOOP NDS并没有地区限制　全球游戏可通用



日前在国外一个BBS上面刊登了任天堂关于NDS是否有地域限制的提问。根据其中的内容可以了解到NDS将不设地域限制，也就是说无论是哪种语种的NDS主机，都可以玩各国版本的NDS游戏，相当的方便。不过要注意，部分NDS的周边设备只能在自国语种的主机上使用。因此，购入前请确认一下设备的对应语种是很重要的。



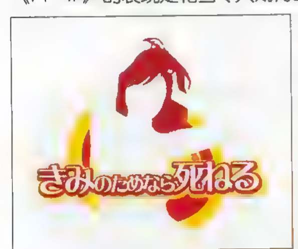
NDS首发阵容发布 《FF III》移植确定

为了宣传NDS，任天堂可谓费尽苦心，不但开展了游戏试玩会，还举办了NDS发布会，而在会上不仅公布了随NDS正式上市的游戏、游戏的定价、开发中的游戏款数等，并闪电发表SQUARE ENIX的《Final Fantasy III》将移植NDS。本次发布会中发表了NDS上市日期为12月2日，定价15000日元（含税），预定与主机同时发售的游戏共有12款，其中任天堂占了5款，其余厂商共7款。

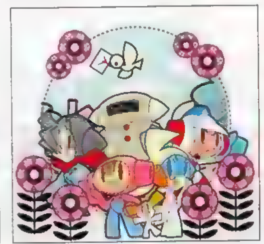
游戏名称	制作厂商
超级马里奥64DS	任天堂
口袋妖怪	任天堂
DS大合奏！乐团兄弟	任天堂
直感游戏	任天堂
瓦利奥制造DS	任天堂
麻将大会	光荣
实习医生 天堂独太	SPIKE
愿为你死	SEGA
动物方块	Success
模拟市民：上流社会	EA
头脑出汗的游戏系列一	ARUZE
钻地小子DS	NAMCO

此外，今年内预定还有12款游戏会陆续上市，2款为任天堂预定推出，1款为12月24日的《泡泡方块(PuyoPuyo Fever)》，其余则尚未公布。目前共有46家厂商共124款游戏正在开发中，游戏的一般定价为4800日元（含税），亦有部分较廉价的游戏定价3800日元（含税）。

在这次发布会上，另外一个比较轰动的新闻则是《FF III》的移植确定。在会上，SQUARE ENIX执行役员，也是名制作人的河津秋敏宣布将于NDS上推出《Final Fantasy III》，《FF III》之前曾经预定于WSC上发布，不过其移植计划不幸被取消了,后来也没有其他机种的移植消息,业界大多猜测SQUARE ENIX会把《FF III》移植给GBA,然而看来一切都在计划之中,NDS毕竟是要和SONY竞争的,而在此次决斗之前Nintendo显然处于优势地位,所以SQUARE ENIX自然要将《FF III》移植给NDS，不管怎么说，这对于FF爱好者来说怎么都是好消息，更何况在比GBA机能强的NDS上，《FF II》的表现是相当令人期待的，目前NDS版《FF III》发售日与售价尚未决定，待后续公布。





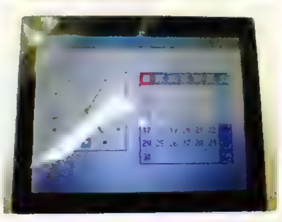




NDS主机选单画面以及休眠曝光

来自游戏开发商的消息透露了NDS将具备多功能图形化的系统功能选单，现于日本讨论区流出了多张NDS系统选单的实际照片，从这些照片中可以看出NDS的系统选单是以完全图形化的方式所构成，使用大尺寸的图示来标示各种功能，并通过触控屏幕，让玩家可以很轻易的操作并选择想要执行的功能。开机选单将分为手动与自动两种方式，手动方式为开机后进入选择执行GBA游戏卡匣、NDS游戏卡带或内建的《涂鸦聊天室（PictoChat）》等不同功能的选单，自动模式则是会依状况自动选择执行的功能。

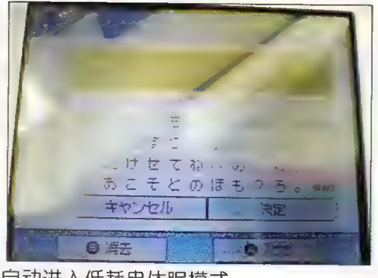




主机中内建时钟与日历，并提供闹铃的功能，可记录使用者的个人资料，执行GBA游戏时可选择使用上屏幕或下屏幕，选单提供日、英、德、法、西、意6国语言（可惜没有中文），可进行触控屏幕的输入校正。并可透过无线网络自特定来源下载程式执行，而此功能则为无线下载游戏提供了可能，任天堂已经宣布以后可以到游戏店直接下载游戏试玩版或者

我手拿《烈火之剑》打败《愤怒的布欧》从《口袋基地》拿出《龙珠2》希望神龙帮我得到GBASP，谢谢各位编辑请你们去《寂静岭》玩哦！
马朕，17，男，110034，辽宁省沈阳市皇姑区黄河北大街255号，兴趣：看动漫、玩掌机 雪人：% ≠¥≠

进行资料的下载。例如在电影院欣赏《口袋妖怪（Pokemon）》卡通电影时可当场下载特殊的神奇宝贝之类的应用等等。



而在省电功能方面，NDS将具备与GBA相同的低耗电休眠模式，可以让系统关闭大部分元件，进入极低耗电的休眠状态，暂停游戏的进行，并可随时唤醒，立刻恢复到暂停之前的状态，而不必像重新开关机那样还得事先存盘并读取记录。不过在GBA上，该功能必须由游戏软件来支持，在NDS上则变更为系统内建功能，玩家只要把NDS合上，就会自动进入低耗电休眠模式。

特报 SCOOP SCE于ENTAMA 2004展出最新版本PSP主机

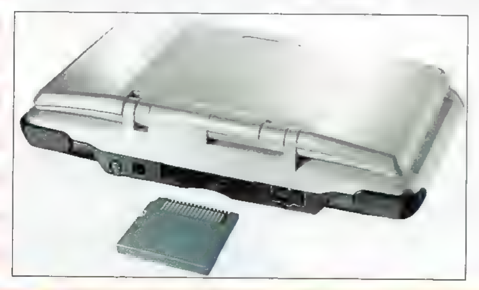
10月23日，SONY在“2004 年东京国际娱乐市场展（简称 ENTAMA 2004）”展出了与TGS2004版本不同的PSP主机。和TGS不同的是，本次展会上的PSP是独立运作的，并非像TGS一样由SHOW GIRL携带展出。同时，此次展会上提供的PSP也正如川西泉所言，已经在液晶屏幕上面加装了硬质保护层，而主机背面的机壳材质也更加接近实际上市时的版本。而此次展会SONY仍然没有公布有关售价以及上市日期的信息，不过距离SONY先前保证的年内上市已经仅有两个月了，而业界普遍认为PSP将于PS十周年纪念日上市，如果真的如此，那时间更只有一个多月了。但是从TGS以及ENTAMA 2004展出的情况看，各大游戏的完成度都不高，SONY能否实现PSP的年内上市？我们拭目以待。





特报 SCOOP NDS同样支持单卡多人联机对战

任天堂虽然没有参加TGS2004，但是仍然用自己的方式宣传着NDS，日前，任天堂在东京开展了一次NDS游戏试玩会。而任天堂社长岩田聪则在会上宣称NDS不但支持多人无线游戏，同时还能够像GBA一样，提供单卡同乐的功能。不过与GBA不同的是：NDS所提供的单卡同乐乃是建立在无线联网的基础上，首先是让无线局域网其中的一台NDS作为服务器，然





后将该服务器中的游戏传到其他主机中，这样即使没有卡带也能够一起游戏。

此外，会上还宣布玩家可以通过无线网络在明年的口袋妖怪电影版中接受额外的内容。他们还计划让零售商们在商店中通过无线设备传输游戏试玩版。在此次试玩会中，任天堂更提供了几款可玩的游戏（其售价应该为35至45美元）。这无疑将给任天堂及其拥护者以极大的信心。

特报 SCOOP PSP具备游戏下载功能　记忆棒储存游戏成为可能

之前曾经有玩家猜测PSP用记忆棒作为外设之一极有可能成为黑客破解的突破点，而川西泉在接受采访时透露的一点更是让玩家们的猜疑得到了一点理论上的证实。

川西泉确认PSP将具备通过无线局域网下载游戏，并且将游戏存储在记忆棒中的功能。据川西泉表示，索尼可能将会通过PSP的该功能发行游戏试玩版，玩家可以到零售店以该方式把最新游戏的试玩片断下载到记忆棒上，这样的宣传方式与之前任天堂公布的NDS试玩版下载是相当类似的。川西泉表示，通过这种方式将游戏下载至记忆棒上在技术上是可行的，“不过我们在最初的主要目标是推广UMD碟，因此刚开始将会以推出光碟游戏为主。”UMD碟是一种只读媒体，因此所有相关的数据写入工作都是由记忆棒完成的，包括游戏记录等都是存储在记忆棒上，由于记忆棒上的数据可以通过USB接口传输到PC上，因此玩家可以将游戏记录数据备份到PC上。这样以往让人大为头疼的记录丢失等问题将不复存在。不过这种方式同时也带来另外一个问题，那就是对游戏数据的修改，不过川西泉表示，SCE目前正在研究技术防止记录修改。



事件 EVENT 王国之心DEEP SILVER限定版GBASP亮相

将要与SQUARE ENIX的GBA版《王国之心 记忆之链》同捆发售原创颜色GBASP亮相。该限定版SP是银色与黑色色调的，银色的表面上有《王国之心》的LOGO，不过该LOGO跟游戏LOGO不同，在设计上更具想象力，暗合《王国之心》幻想风格的世界观，打开翻盖以后可以看到黑色的机体上有游戏人物的印迹，位于START键的左右两侧。该同捆版还附赠《王国之心》人物的3连挂饰，3位人物分别为索拉、唐老鸭、高菲。全套同捆版的价格为16080日元，发售日为11月11日。









任天堂	A · RPG
2004.11.04	4800日元

责编/娜卡

本次将介绍主要角色和故事序盘的情节

古老的海拉尔传说

很久很久以前……海拉尔国出现魔物作乱，世界被黑暗包围。勇者以勇气和智慧，以及黄金之剑的力量，使世界再度恢复和平。



宛若史诗一般的OPENING

这之后，人们为了感谢那些精灵，于是每年举行一次“精灵节”。当那件事已成为传说的时候，海拉尔国又有麻烦了……

“塞尔达传说”系列一向以简便易上手的操作性、平衡性极好的谜题、丰富的道具以及无限魄力的冒险感觉博得众多玩家的喜爱。本作更是一款继承了系列的一贯特色，而制作的全心游戏。现在就给大家介绍一下游戏的主要人物。



←这里就是名刀匠的家。

林克和塞尔达公主可是从小就在一起

林克

叔叔是村里有名的刀匠，为了救治被古夫的咒法变成石头的塞尔达公主，而踏上寻找圣剑“精灵之剑”的道路。

公主请林克去参加精灵节

↑林克是为了把奖给武术大会冠军的好剑送到海拉尔城而答应了公主的邀请。

→两人开始了精灵节之旅……



盛大的精灵狂欢节！
根据海拉尔传说，每100年，人类世界和精灵世界之间的门就会打开一次。今年正好就是这个时间。海拉尔举行了盛大的庆祝活动，还举行了决定谁是传说勇者的武术大会。林克和公主在参加完活动后，就要把剑送到海拉尔城里去了……
塞尔达公主
海拉尔王国的公主，林克从小就认识的好友，被邪法变成了石头。
←海拉尔到处张灯结彩。
居然把公主变成了石头！
↑一在城里举办武术冠军的表彰大会。
↑他居然造反！打开了王家秘传的宝箱，解放了邪恶之力……
←他还用咒法，把公主变成了石头。
为了遇到精灵们，林克踏上了征途！
为了解开咒语，林克必须找到妖精们，将折损的圣剑修复为全新的圣剑。但能见到精灵们的，只有拥有纯粹之心的孩子们才可以。林克为了救公主，打倒海拉尔里出现的魔物，踏上了冒险之路！
古夫
海拉尔武术大会的冠军，但是对于他的情报却没有任何人知道。在解放邪恶之力后把公主变成了石头，他的目的到底是什么？
←林克先在王宫里休息。
←之后得知了王室秘传的信息。
↑林克拿着原本准备给武术冠军的好剑。
↑他终于来到了切罗利亚村，在这里他真的能找到精灵们吗……？

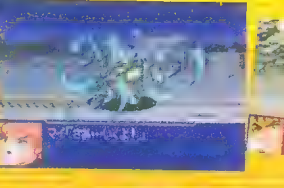


超级机器人大战OG2

GBA | BANPRESTO | S·RPG | 2004年冬 | 价格未定

责编/娜卡

新公布的人物及机体情报，除莱切尔外，竟然都是敌方角色！




新公布的游戏人物！

作为超级机器人大战家族中的一员，机战OG系列也同样有着许许多多的核心玩家。下面，让我们来看一看有关本系列最新作机战OG2的最新消息。

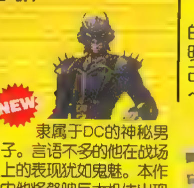
下面要介绍的是首次出现在本作中的一些新面孔角色，其中还包括一些从前只闻其声未见其人的人物，大家一定要仔细看哦！

暗地里协助我方舰队的神秘人物。冷静沉着深明大义是他的特点。他自己的座机爱称为"トロンベ"。


↑莱切尔首次登场会有怎样精彩的表现呢？

身为DC残党驾驶员的她竟然毕业于联邦军的驾驶员培训基地。拥有极好的驾驶技术，成熟的她看上去很像是一位大姐姐。不过似乎她的背后隐藏着某些不为人知的秘密。


←毕业于联邦军驾驶员培训基地的她竟然会是敌人！

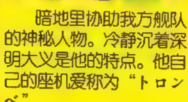


隶属于DC的神秘男子。言语不多的他在战场上的表现犹如鬼魅。本作中他将驾驶巨大机体出现在响介等人面前。


↑令人熟悉的对话。

这话语中究竟有怎样的含义？

初登场机体



配备有斩舰刀在内的多种强力武器的强力机体，开发过程及类型编号等不明。

拥有斩断一切力量的マグナムビーク


↑使用巨大利爪的マグナムビーク，一定能给对手以强力打击。



アシュセイバー的改造机体。在改造过程中参考了许多其他机体的资料，配有多种优化部件。

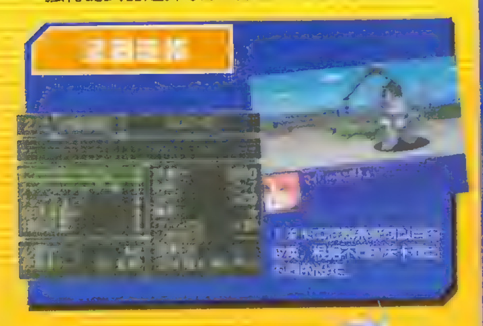

↑有着巨大攻击力的能量炮。

强力的炮击



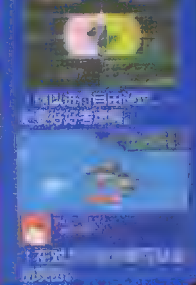
游戏系统

本作中系统方面继承了系列历代作品中的经典要素，如援护、驾驶员养成等。另外，本作独特的武器选择系统将使战斗更加白热化。



援护攻击

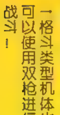
拥有此技能的2名驾驶员处于相邻的位置，且对方处于2人的火力范围之内，便可以发动追加攻击。合理运用将使得战局变得更加有利于我方。



援护防御

拥有此技能的驾驶员与被攻击单位相邻，可以替他承受一次地方攻击并且让伤害度下降。由于可以削弱伤害，因此也是很有用的系统。







↑格斗类型机体也可以使用双枪进行战斗！

很久以前DC开发的机体。配有两挺大功率光线枪，在射击方面有着很好的表现。

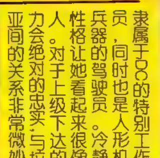
↑其座机在格斗方面有着相当突出的表现。



DC特殊任务实行部队特别处理小组的队长。与响介似乎有着某种瓜葛。同时他也是一个固执的人。



↑该机体拥有贯穿装甲的能力。绝对是一个强敌！

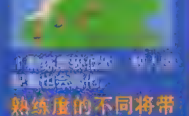


↑注重陆战及炮击的人形机动兵器。远距离攻击也很出色！

隶属于DC的特别工作人员，同时也是人形机动兵器的驾驶员。冷静的性格让她看起来很像真人。对于上级下达的命力会绝对的忠实，与拉米亚间的关系非常微妙。

熟练度

达到关卡中的某些特殊条件后，即可以取得熟练度。熟练度的增加将会使游戏难度上升，[illegible]因此玩家可以根据自己的情况[illegible]熟练度的取舍。



熟练度的不同将带来许多影响。

驾驶员养成

击倒敌人后可以取得PILOT POINT，使用这个点数可以对驾驶员进行训练，[illegible]

[illegible]色的驾驶员。

攻击系	
连续攻击	可以使用C级武器对邻近敌人进行连续攻击

防御系	
防御	气力130以上时防御力提升
见切	气力130以上时命中率和回避率提升

辅助系	
连续攻击	援护攻击时的攻击力为100%
SP UP	最大精神POINT上升

气力系	
斗争心	出击时气力+5
战意高扬	出击两回合后每回合气力+2
气力+（回避）	回避地方攻击气力+1
气力+（命中）	命中敌人气力+1
气力+（伤害）	受到攻击气力+1

特殊系	
B SAVE	武器弹药1.5倍
E SAVE	武器消耗能量为70%
修理技能	使用修理技能时HP回复量为1.5倍
补给技能	搭载具有补给技能的机体后，获得补给能力


耀西的万有引力
这款风格奇特的游戏一定吸引了不少玩家的注意力，让我们通过最新的报道，对它有更深入的认识吧！
这款游戏将会以书本中的耀西岛为舞台，讲述围绕耀西展开的冒险故事。本作最大的特点，就在其独特的玩法。玩家可以通过倾斜GBA主机来控制游戏中人物的动作。再加上传统的按键，使得这个游戏在动作方面极具特色，玩家定能享受到无穷乐趣！
责编/娜卡
任天堂
ACT
2004.12.09
4800日元
耀西将颠覆整个世界!!
咕噜咕噜咕噜……
耀西将从精灵那里获得能转动整个世界的奇异力量，并去应对今后的考验！
神奇的精灵
能力了不起的！
"倾斜"就是这样一种感受！
这里为大家举一个游戏中"倾斜"的例子。因此要根据具体的情况决定转动主机的方向。
耀西大变身！
为了通过种种难关，耀西竟然会使用变身技能！在不同的关卡中，还会变换成不同形态。
耀西有着丰富的变身特技。对手也是各具特点。
敌人被裹在了毯子中，这样解决掉敌人的方式还真是奇特。
敌人来到毯子上，不如将毯子收起来？
地毯摊开后可以起到桥的作用！
关键点！
人气角色耀西活跃出演！利用旋转GBA主机来进行游戏的"耀西的万有引力"即将为玩家带来与以往不同的感受！

ケロロ軍曹 ぐんそう

对决!!KERORO卡丁车是也!!

责编/娜卡

SUNRISE	RAC
2004.12.09	5040日元

尽现原作风味的竞速游戏

游戏基本是一个竞速游戏，如同原作一样，在游戏过程中将会有很多搞笑的对话出现，还会有搞笑的特写出现，并且可以用各种道具和指令技来阻碍对手前进。游戏充满原作风味，是原作FANS的话可以轻松上手。



↑可以使用道具和必杀技。

使用指令技(?!)的竞速游戏情报终于公开!

首次在RAC游戏中出现的“指令技”——当能量槽积攒到一定程度后就可以用一定的指令使出提升速度、降低对手HP等技巧。靠这个手段也可以有效的取得胜利，来尽情地给对手捣乱吧!



↑根据角色的不同可使用的必杀也不同，右下的表中就是必杀，每人有3种。

为初学者准备的简单指令机能

当打开简单指令机能后,满足条件之后不擅长格斗游戏的人也可以随意地发出必杀。



→打开机能后右下表中的必杀将可以很轻松地使出。

不同的角色有不同的必杀技

每个角色的性格都不同,每人都有符合自己性格特征的必杀技。比如TAMAMA的双重人格和GIRORO使用武器直接攻击等特性都会出现。



降低敌人的HP!

↑GIRORO凶狠的攻击可以轻松降低敌人的HP，好战派。



↑KERORO的特征就是超级的加速能力!

符合角色们性格的必杀将在游戏中发挥作用!



↑指令输入成功之后就会出现特写，之后就是必杀了……



↑放出毒电波的KURURU，好奇怪的东西啊……

发动必杀是需要一定的能量槽的

左下的槽就是必杀的能量槽，当槽满了之后可以发出LV1的必杀，再往上积攒的时候就可以放出LV2、LV3的必杀。能量会根据行走的长度积攒，并在赛道中的一些特殊区域中也可以得到补充，要善于利用。



↑路边的特殊区域，可以补充很多能量。



↑意外收获很多能量之后就要更加努力地向前冲了。

可使用的道具数量也增加了

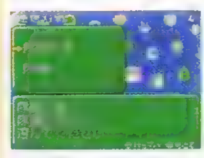
游戏中有很多道具,随着完成赛道的增加,道具的数量也会增加。除了有增强能力的道具,还有用来攻击对手的道具。



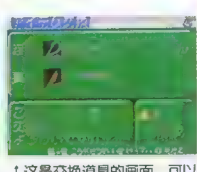
→看起来很奇怪的东西，但相信一定会起到很大作用的!

以无线通信功能来对战和交换道具

本作的通信机能有对战和交换道具，这可是这根线除了对应“口袋妖怪”之外的又一个对应游戏。通信时会有一个人主持整个通信过程。不论是对战过程还是相互交换道具，相信都会使游戏更加出彩。



↑通信画面，决定主持通信过程的人。



↑这是交换道具的画面，可以从朋友那里得到很多好东西。

DESTINY在第一时间登陆GBA!

10月9日开始播放的GUNDAM SEED DESTINY这么快就决定以游戏形式推出了!游戏将是一款包含剧中众多人物和机体的格斗游戏。

SEED和DESTINY中共计20种以上的MS参战!

责编/娜卡



BANDAI	FTG
发售日未定	5040日元

游戏中将有SEED系列的两部作品的角色和机体出场，数量在20以上，DESTINY的机体戏份尤其重。PS装甲等故事中的特殊设定将以游戏系统的形式再现。本次介绍的重点就是机体和系统。

ZGMF-X56 S/α 冲击高达空战装备

装备有武器换装机构的万能型MS



↑冲击高达使出光束军刀的强力攻击!



↑→图中高达使用各种不同的武器装备攻击敌人

ZGMF-1000 扎古战士

游戏中露娜玛莉亚炮战型扎古战士



↓剑装冲击高达对炮战型扎古战士，因为目前动画中未出现，所以具体机体性能上会有什么变化也不清楚。

ZGMF-1001 扎古幻影

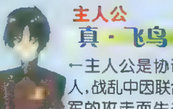
白色涂装的雷·札·巴雷尔的专用机体，当然有个角了



↑装备有电力斧，相信攻击力应该会很强吧。

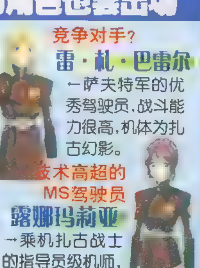
DESTINY中的角色也会出场

不仅是MS，角色们也会出现在游戏中，在使用超必杀的时候还会有角色的大特写出现!



主人公 **真·飞鸟**

←主人公是协调人，战乱中因联合军的攻击而失去亲人，后来参军。



竞争对手? **雷·札·巴雷尔**

←萨夫特军的优秀驾驶员，战斗能力很高，机体为扎古幻影。

技术高超的MS驾驶员 **露娜玛莉亚**

→乘机扎古战士的指导员级机师，性格好胜。

游戏系统是传统的格斗游戏系统

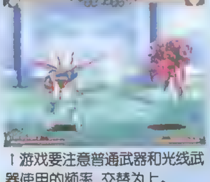
游戏的系统比较让人意外，采用的是传统的对战系统，用十字键和其他各攻击键相组合就可以发出各种不同的技巧。游戏仍保有原作的世界观，比如PS装甲等专有名词会以系统的形式再现，保留动画原味。



↑各个数值槽都可以进行调节，根据作战方针的不同来调节吧。

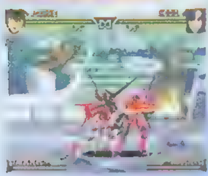
表示攻击和防御时用的能量 PS装甲

受到打击和实弹系武器攻击时可以代替HP，但一旦降到0的话则光线武器的威力会减弱，受到的伤害也会加倍，1回合结束后会全部回复。



↑游戏要注意普通武器和光线武器使用的频率，交替为上。







←使用光线武器会减PS装甲。





↑可以减弱格斗武器带来的伤害。

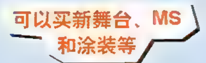
↑值变为0的话受伤害会加倍！

战斗中可积攒POINT购买道具

随着游戏的进行，可以攒下很多POINT，用这个可以购买很多东西。可买的有新的对战关卡和MS及涂装颜色等。当玩游戏的时间越长，可收集到的东西也就越多。



↑在商店则可以购买很多东西。



冲刺与空中移动、反击时使用的 THRUSTERS值

按R键发动的特殊跳跃模式，发动后角色会在空中停止，可随意地向任意方向移动，但同时画面下方的THRUSTERS值也会消耗，变成0的话则强制落地。但这个槽的数值是可以通过着地回复的。与防御动作组合的话可以用来取消防御的硬直。

用R键进行高速移动



↑→在THRUSTERS模式下同样可以使出DASH攻击。

防御中十字键 R

发动中可以避开所有攻击。

防御中对手方向 B

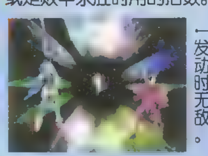
可以由防御状态一下进行反击。

可使用取消攻击及超必杀的 超人类模式

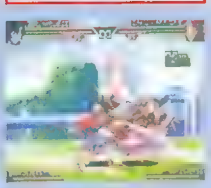
1回合中1次，可以使机体性能得到提升的模式。发动中攻击力会上升，超必杀也可以使用，但同时PS装甲也会减少。可谓是有十成把握或是败中求胜时用的招数。

超人类模式效果

- 1回合仅可用1次
- 攻击力UP
- 可以用超必杀
- 发动过程中无敌
- PS装甲会迅速减少
- 直到回合结束，不可自行解除

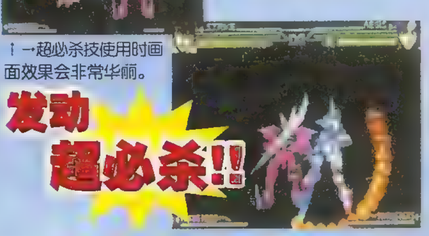


←发动时无敌。



↑发动后就要玩命攻击了。

↑→超必杀技使用时画面效果会非常华丽。



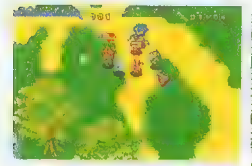


ROCKET | RTS | 2004.11.4 | 5040日元

女神转生-恶魔之子系列最新作！以RTS面貌登陆GBA！

作为“恶魔之子”系列的最新作，本作将以全新的RTS（REAL TIME SIMULATION）的面貌出现在玩家眼前。游戏中玩家将通过相应的菜单对所属角色下达指令进行战斗，从而通过一个又一个的难关。另外，系列历代作品中的经典要素也得以保留。





↑由于采用即时制的战斗形式，所以即使在玩家对仲魔下达命令的同时，敌人也一直在行动。迅速准确地判断是顺利过关的关键。

来自于『 』、『暗之书』、『炎之书』及『冰之书』的众多角色也将在新作中登场！



↑本作的角色及世界观方面均延续了系列的前作，由于发生了异变，本已被封印的恶魔再次复苏。游戏中的人物被卷入了这个事件，并要与敌人进行战斗！

通过4种命令对仲魔发布指令

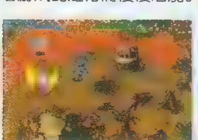
游戏中，在对人物或仲魔下达指令时，玩家会有4种选择。具体操作与其他同类作品比较接近，首先点选单个或多个单位，再确定移动的目的地或要攻击的地方角色。由于在进行这些操作时，敌人也在行动，因此熟练、准确而又迅速的操作是必须的。另外还可以将对手说得，不过成功率会因人而异。



↑移动光标选择人物。 ↑然后再点击目的地或要攻击的对象。

一 仲魔的召唤！

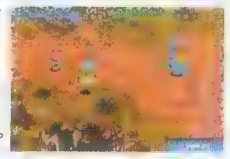
主人公可以召唤出同伴一起进行战斗。可进行召唤的地点要求如下：无障碍物及其他仲魔、与主人公保持在一定距离内。召唤技能的使用有次数限制，但是会随着游戏的进行而慢慢增加。



↑发动召唤技能是需要消耗一定能量的，加之又有次数限制，因此一定要慎重使用。

二 对仲魔进行说得

除了战斗外，玩家还可以对已经被打倒的对手进行说得。玩家还可以通过这一指令，同时对多个单位进行下达移动等命令。



→光标移至魂上，会呈现特殊形状。说得的成功率在此时会有所表示。

三 利用攻击命令与敌人进行战斗

可以通过点击某一单位或其附近区域的方法来发动对敌攻击。我方人员会主动与附近所处的敌人进行战斗。这样可以方便的在行进途中顺便清理掉所遇到的敌人。

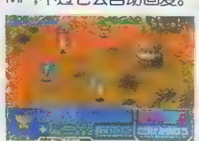


↑下达命令进行攻击！

四 使用魔法进行大范围攻击

角色都有各自不同的魔法技能。玩家可以通过相应的命令对敌人发动大范围的魔法攻击。发动魔法攻击会消耗一定量的MP，不过它会自动回复。





↑对受伤的同伴使用回复魔法，周围的角色也会受益。

←角色各自有着不同的魔法技能





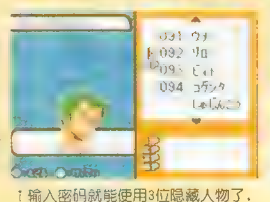
GBA	
BANDAI	ARPG
2004.10.28	5040日元

令人惊讶的参战人物和序盘被公布！ 责编/暗凌

来自《周刊少年JUMP》《月刊少年JUMP》《VJUMP》的人物参战!

输入密码后，隐藏人物在游戏里的游戏中心登场

来自动漫杂志的高人气作品的三个人物登场！输入密码后，在RPG模式中能进入游戏中心，在被称为V CENTER的游戏机中使用这些人物。在被封入特典的4张卡片之一上，记录着能使用3位隐藏人物之一的密码。



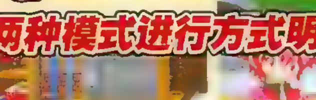
↑输入密码就能使用3位隐藏人物了，赶紧入手密码吧！



↑能在游戏中玩的游戏机器VRX，可以让几位人物对战。

COMIC、RPG 两种模式进行方式明确

正如至今为止的传言所说，在游戏开始时只能选择COMIC模式，忠于原作而展开故事的COMIC模式进行到一定程度后，才能进行随心所欲培养人物的RPG模式。



↑COMIC模式的第三卷完成以后才能进行RPG模式的游戏，先挑战COMIC模式吧。

约束之地

Riviera

～約束の地リヴィエラ～

责编/暗凌

GBA	
STING	RPG
2004.11.25	6090日元

移动和战斗操作都很简单的幻想RPG

本作是WSC平台上大受好评的《约束之地》GBA复刻版。移动以及战斗等操作都可以只用一个按键来完成，对掌机来说非常便利。

在地图上移动和等待战斗的MOVE模式

地面移动中心方式。与普通RPG使用十字键的行走方式不同，本作采用了选择画面上出现的「GO!!>>」等提示项来确定移动方向的系统。



↑只需要选择提示项就能进行的简单移动。移动中会进入和敌人的战斗以及触发事件等。



↗ 和敌人相遇的时候，能像这样听到敌人说话，战斗中也能对话哦。

调查地图和宝箱寻找道路的QUEST模式

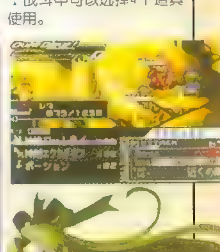
能在MOVE模式中使用的模式。使用这个模式能找到新的道路、调查地图上的宝箱等。



↑提示项变红时可以进行调查，要有足够的TP才可以。

↑TP不足时，即使进行调查也无法获得宝物的哦。

↓战斗中可以选择4个道具使用。





在E3展上备受瞩目的“手绘”动作游戏

吃豆



（暂定名）

NAMCO著名形象PACMAN即将借助DS触摸屏技术进行一次大变身。玩家将要体验到用笔进行游戏的崭新乐趣！

一笔画出PACMAN吃掉屏幕上的小怪物 令人不可思议的游戏体验！

游戏的形式简单而有趣，玩家要在触摸屏上一笔勾勒出一个PACMAN的形象，然后它便会沿张嘴的方向前进并吃掉碰到的敌人。虽然操作不怎么复杂，但还是需要一定技巧的，给玩家带来的乐趣也是以往所没有过的。

故事

游戏的舞台是一本奇特的书！玩家就是要在这里与众多怪物进行战斗！到底PACMAN与这本书之间有着怎样的联系呢……



① 用笔画出一个PACMAN



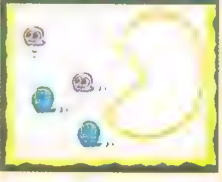
↑按规定的笔顺画出PACMAN，要注意朝向问题。

② 根据敌人分布的情况决定怎样下笔



↑PACMAN会朝着开口方向直行。

画一个巨大的PACMAN！

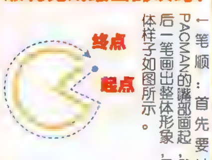


←不知道能不能画个巨大的PACMAN把怪物一口都吃掉。

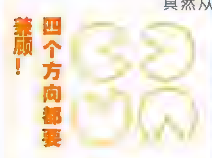
画好多好多的PACMAN

→能不能画一排特别小的PACMAN去蚕食敌人呢？

顺利完成绘画的诀窍！



←笔顺：首先要从PACMAN的嘴部画起，然后一笔画出整体形象，具体样子如图所示。



四个方向都要兼顾！

↑PACMAN只能沿垂直或平行于屏幕边缘的方向行进，所以斜着画是不可以的。因此在起笔的时候，要把握好方向。

③ 吃掉怪物后得分！



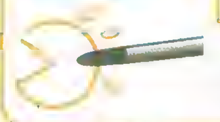
↑吃掉的怪物积累到一定数量后就可以过关！

④ 利用直线调转方向



↑在屏幕上画出一条与其边缘平行的直线就可以转动方向。

可以使用触摸笔让PANMAN停住



←这样的操作可以让我们更好的掌握吞食怪物的时机。

满足一定的条件还可以让PACMAN爬到上方屏幕中去

上屏幕中出现水果时可以让PACMAN取得钥匙后爬上去。



←上方屏幕中出现了奖励水果！但是如何才能取得那把钥匙呢？

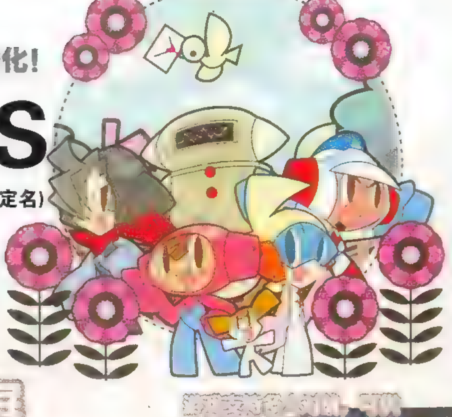


↑门打开了！赶快抓紧时间去取得水果吧！

NAMCO新生代人气解谜游戏全新进化！

钻地小子DS

（暂定名）



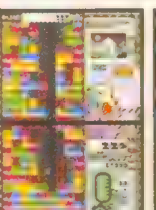
目标地心！不停地钻啊钻！挑战手、眼、脑的人气解谜游戏钻地小子即将登陆DS！时隔多日,不知这款新作借助DS的机能会有怎样程度的进化呢?

巧妙运用双屏 体验更加爽快的钻探感觉！

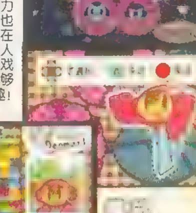
这款新作将完全使用到DS主机的双屏，为玩家展示出一个更有深度的游戏环境！更开阔的视野在带来更好的游戏感受的同时，也使得难度有所提升！你有信心应对更加多变的环境与难题么?

用触摸笔控制人物不停向下钻探的感觉绝非以往所能相比！

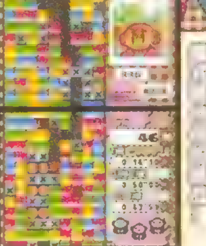
↓游戏还将对应触摸笔操作,更加快捷更加方便！







←游戏中登场的都是大家所熟悉的人物。不同的角色在钻探能力等方面的属性也会有所不同。在游戏最多支持5人对战的多人游戏模式下,玩家能够享受到更多乐趣！



↑顾名思义，在这个模式下，玩家将与时间赛跑，看看谁的速度最快！总共设置了10个关卡，包你大呼过瘾！

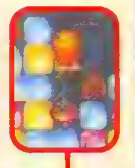
拯救世界，击退逼近地球的破坏兵器！



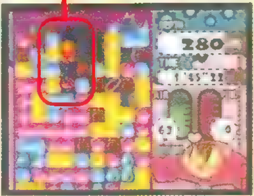
新加入模式“压力模式”

在DS版钻地小子的原创模式中，巨大的敌方角色登场！其巨大的体形和强大的破坏力的确能让人感受到从前所没有的压迫感！运用你的智慧，投入这场保卫地球的战斗中去吧！





←人物从头顶发射武器！这可是以往没有过的全新动作要素！



发卖TOP 10
POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜 统计时间：2004年10月1日～2004年10月10日

责编/雪人



排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	初	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	RPG	2004年9月16日	4800日元	79万0527本	79万0527本
2	[illegible]	FCmini 超级马里奥兄弟2	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	4万5751本	20万6391本
3	[illegible]	爆裂鼻毛真拳 爆斗大战	HUDSON	ACT	2004年9月9日	5040日元	1万6734本	1万6734本
4	[illegible]	超级马里奥弹珠台	NINTENDO	ACT	2004年8月26日	4800日元	1万5666本	5万8367本
5	[illegible]	FCmini 林克的冒险	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	1万2835本	9万7332本
6	↓4	传说中的斯塔菲3	NINTENDO	ACT	2004年8月5日	4800日元	1万2826本	14万6162本
7	↓1	口袋妖怪·火红叶绿	NINTENDO	RPG	2004年1月29日	5040日元	1万1145本	229万4705本
8	↓2	最终幻想1＋2A	SQUARE · ENIX	RPG	2004年7月29日	6090日元	9219本	25万9093本
9	↑2	星之卡比 镜之大迷宫	NINTENDO	ACT	2004年4月15日	4800日元	8945本	50万8111本
10	[illegible]	口袋妖怪·红蓝宝石	NINTENDO	RPG	[illegible]	[illegible]	8817本	493万0134本

口袋妖怪，称王掌机。老任随便出一款该系列的新作，玩家就自愿掏光口袋。虽然本作的变化并不是很大，但还是足以轻松登上榜首宝座！

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

从10月1日起每回必跑到报刊亭大喊：“《掌机迷》到否了？”今日终于买到，与同学拿着两本《掌机迷》对视傻笑。（好像腊笔小新在看动感超人时的样子。）秋叶流星，16，男，130000，无地址，兴趣：GAMES 篮球 网球、上网 看着星星想她

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年11月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年11月4日	□的脑袋变成○。ADVANCE–汉字・计算–	IE Institute	ETC
2004年11月4日	□的脑袋变成○。ADVANCE–国语・算数・社会・理科–	IE Institute	ETC
2004年11月4日	塞尔达传说 不可思议的帽子	任天堂	A・RPG
2004年11月4日	真・女神转生 恶魔之子	Rocketcompany	RTS
2004年11月4日	SUPER REAL麻将同窗会	Rocketcompany	TAB
2004年11月11日	王国之心 记忆之链	SQUARE・ENIX	A・RPG
2004年11月18日	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMOR	STG
2004年11月18日	学园艾利斯–心跳★不可思议的体验–	KIDS–STATION	AVG
2004年11月18日	龙珠 ADVANCE ADVANTURE	BANPRESTO	RPG
2004年11月19日	海底总动员・尼莫–新的冒险–	YUKES	AVG
2004年11月25日	Riviera–约束之地利比埃拉–	STING	RPG
2004年11月	摇摆大金刚	任天堂	ACT
2004年秋	飞龙之拳1・2・PLUS	CULTUREBRAIN	ACT
2004年12月2日	西纳蒙 梦之大冒险	IMAGINEER	RPG
2004年12月2日	口袋力量棒球7（暂定）	KONAMI	SPG
2004年12月2日	超人特攻队	D3PUBLISHER	ACT
2004年12月9日	洛克人EXE5 布鲁斯之队	CAPCOM	RPG
2004年12月9日	库洛洛军曹 对决！库洛洛卡丁车	SUNRISE	RAC
2004年12月9日	小龙SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年12月9日	古惑狼 ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	RAC
2004年12月16日	GET RIDE！出击！BATTLE PARTY	KONAMI	ACT
2004年12月22日	金色的卡修贝尔！！友情的电击2	BANPRESTO	RPG
2004年12月	DUEL MASTERS3	ATLUS	TAB
2004年12月	真型 MEDAROT KABUTO VERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	真型 MEDAROT KAWAGATA VERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	大盗伍佑卫门杰作选！雪姬与马基奈斯	KONAMI	ACT
2004年12月	幻星神JUSTIRISERS 装着!地球的战士们(暂定)	KONAMI	SLG
2004年12月	阴阳大战记 零式	BANDAI	RPG
2004年12月	KISS×KISS星铃学园	BANDAI	SLG
2004年12月	PRETTY CURE 梦之园大迷宫	BANDAI	SLG
2004年冬	模拟人生 THE URBZ	EA	RPG
2004年冬	机动战士高达SEED DESTINY（暂定）	BANDAI	ACT
2004年冬	忘却的旋律 麦洛斯的战士	BANDAI	ACT
发售日未定	自制机器人GBA（暂定）	任天堂	SLG
发售日未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS（暂定）	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ACT
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	FTG

绫小路义行是个BT，超级大BT以后看《掌机迷》绝对不看最后几页。
黄昕鹏，17，男，300072，天津大学精仪学院04级信息2班，兴趣：游戏、电脑、奇幻、动漫

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年10月11日—2004年10月24日

美版游戏连续不断发售，苦于语言问题而不能享受游戏乐趣的玩家可以喜笑颜开了，Disney授权UBI制作的几款游戏里虽然能满足了FANS的口味，更多的玩家现在应该沉迷于《玩转瓦里奥制造》和《F-ZERO CLIMAX》吧，大家一起来旋转吧！　文/GEMINI　责编/晴凌

洛克人 ZERO 3

厂商：CAPCOM	类型：ACT
价格：14.99美元	容量：64M



CAPCOM在掌机上的系列名作《洛克人 ZERO 3》的美版，本作新增加了换装系统,头、身上、还有腿部的装备可以随意更换，每个装备都有不同的能力，在收集磁盘、过关的时候都会用到。新加入的武器拐，蓄力后不仅可以把敌人击退,还可以借助它进行弹跳。另外,前两作的武器升级系统在本作也被取消了,不必再花时间去练武器的等级了。掌机上的这个系列一直都受到好评，但本作的难度好像有点不尽如人意。想了解故事剧情而又看不懂日语的玩家可以考虑一下。





星之卡比 镜之大迷宫

厂商：NINTENDO	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：128M



4月份发售的《星之卡比 镜之大迷宫》现在出了美版，本作新加入了一些新的能力，比如格斗家各种攻击中间都可以抵消其他的，蓄力有波动拳，在HP剩最后一格的时候，可以发出像霸王翔吼拳似的波动拳。同时上一作的一些能力在本作里得到了强化。卡比也拿起了手机，这是新的系统呼叫同伴，因为有些地方需要同伴一起帮忙才可以通过。本作可以多人联机，在单机是NPC的同伴，联机后可以控制了,虽然过关一个人就可以了，但是联机玩的感觉就大不一样了。



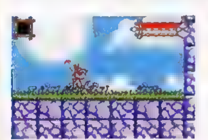


Tak 2:The Staff of Dreams

厂商：THQ	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：64M



充满幻想风格的游戏，人物造型和关卡背景虽然不像日版游戏那么精致，不过却别具特色，随处可见煮着绿色液体的吊锅，有小怪物不停跳出来的口袋，用来当跳板的绵羊可以背起来扔出去，骑着乌龟渡过冒着泡泡的绿色水流……作为动作游戏，操作手感还不错，熟练使用各种技巧的话过关就会游刃有余，不过主人公的武器很短，战斗时需要把握好与怪物之间的距离，能够自由选择大关卡使游戏自由度提高，喜欢美式风格动作游戏的玩家不妨一试。



玩转瓦里奥制造

厂商：NINTENDO	类型：ACT
价格：4800日元	容量：128M



任天堂官方把该作定义为“旋转瞬间ACT”，靠旋转GBA来玩游戏，任天堂的新花样，卡带内置了体感器，和原来GB上滚滚卡比不同，这次要连身体一起转。游戏风格还是像以前那样很搞笑，基本上很多游戏都是在不到半分钟内就完成的，估计是怕有些游戏转动身体的时间长了会晕倒吧。这个游戏只有买正版卡，亲身转一下，才能感受到任天堂给我们带来的这种特别的乐趣。

星际宝贝2

厂商：Ubi Soft	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：64M



Disney同名影片改编游戏在GBA平台上的系列第二作，玩家要操纵不同的人物过关，有时要打败敌人收集experiment ball，有时要开着赛车躲开阻碍冲向终点，有时要解开机关进行冒险，各个人物的能力都很有特点，活用才能轻松过关。需要注意的是关卡完成度不仅计算收集度，还要计算敌人解决度，追求完美的玩家可要费心了。游戏的总体难度不高，即使是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松上手。





Lizzie McGuire 2

厂商：Ubi Soft	类型：ETC
价格：29.99美元	容量：32M



本作改编自Disney电视台最受欢迎的电视系列剧《Lizzie McGuire》，同样改编自该电视剧的同名电影（中文译名《平民天后》）被誉为现代版《罗马假日》，不过游戏的素质跟电影相去甚远。游戏以主角的日记形式展开，要根据每天的日记内容完成特定的小游戏，而小游戏时间过长而且游戏内容过于单调，使人觉得乏味，游戏画面和音乐也很一般，实在是对不起Disney的金字招牌。





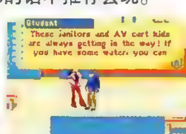
That's So Raven

厂商：Ubi Soft	类型：ETC
价格：29.99美元	容量：64M



本作改编自Disney电视台以明星Raven Symone为主角的同名电视剧,游戏中出现的真人拍摄的图片算是一个卖点,玩家需要操纵主角四处收集水瓶以及喷雾香水等道具,流程中会遇到的某些NPC来回走动影响主角的行动,而使用这些道具则可以暂时停止他们的行动。除此以外还有从NPC处接到的其他收集任务,细心的寻找吧,不过小心别撞翻了垃圾桶哦。主角行走和跑步的动作看起来比较奇怪,游戏方式也单调了一点,不是FANS的话不推荐去玩。



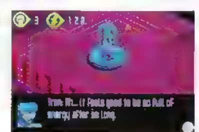


Tron 2.0 Killer App

厂商：Ubi Soft	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：128M



UBI发售的以电影改编的Tron 2.0(中文译名为《电子世界争霸战2》)这次登陆到GBA上,这是一款很不错的ACT游戏。游戏采用了斜视45度的视角,在色彩上也体现出电子世界的特点。本作有男女两个主角，各有不同的武器不同的剧情，主角的能力都是靠装备芯片强化的，还有一些像二段跳这种能力以及一些武器，都是在路上就可以得到，但是有时间或数量限制的。另外游戏中像打开一些门或者一些机关，都是靠玩小游戏完成的，进入某些地方还会变成3D射击游戏。感觉这个游戏除了音乐以外其他的地方都还不错，很值得一玩。



SD高达FORCE

厂商：BANDAI	类型：ACT
价格：24.99美元	容量：64M



由在日本正在热播的动画《SD GUNDAM FORCE》改编的游戏，本作是它的美版。3部高达机体各有各的独特之处，游戏流程中可以互相切换，以便能顺利地通过某些地方。游戏打起来比较简单，手感也比较爽快，看着那些被你打得哭着逃跑的扎古确实是挺搞笑的，玩起来并没有什么紧张感，可以作为休闲游戏玩一下。玩这种ACT游戏，语言问题不会成为障碍。





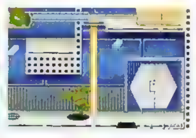
忍者神龟2

厂商：KONAMI	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：64M



忍者神龟的作品再次出现在GBA上，和上一作相比本作大有改观。上一作是以爽快的打斗为主,这一作则是以完成类似潜入的那类任务为主。动作上增加了贴墙躲避、环视四周、爬管子等,有点像GBA的分裂细胞,并且4个主角都各有各的特殊技能,在收集宝石的时候都会派上用途,同时还增加了蓄力,配合方向键蓄力出的招式也不同,武器方面由于一些关卡中武器是要寻找的,所以增加了手里剑这个武器,威力很小,得到正常的武器后就会被取代。游戏并不难,喜欢ACT的玩家可以小试身手。





绫小路的文章就是好，我支持你。怎样？考虑一下，送我台SP吧！董乃滨，18，男，261041，山东省潍坊市第二中学高三4班，兴趣：PG游戏、上厕所

F-ZERO CLIMAX

厂商：NINTENDO	类型：RAC
价格：4800日元	容量：64M



根据动画改编的赛车游戏《F-Zero》的最新作品,该系列游戏都是以速度著称,本作中又新加入了一些操作,赛车可以很快速度打转,可以把对手转飞出去。L和R的动作在本作里稍微有了调整,新加的操作中最大的亮点就要属加速了,在跑完第一圈后就可以使用加速了,加速会消耗车的HP,但是速度可以更快了,另外每跑过一圈后下面会增加一个点,那个点的作用是可以在加速中再加速,用了就会消失。新加入的操作使得本作的速度感上升了不少,喜欢这一系列的玩家一定不要错过。

我们的太阳2

厂商：KONAMI	类型：ARPG
售价：29.99美元	容量：128M



《续·我们的太阳》的美版,太阳少年再次拿起手中的太阳枪,开始新的冒险。本作新加入了一些东西,比如在本作里,主角可以升级,可以自己分配属性点。另外本作中的武器不再只是太阳枪,新加入了一些武器，还有新加入的魔法系统,使游戏的乐趣增加，本作还是像上一作一样，每个场景想取得好的评价就要减少和敌人正面冲突,尽量减少时间。如果先前因为语言关系而没有玩这一作的玩家，可以考虑这个美版的。





All Growed Up: Lets Have Fun

厂商：THQ	类型：ETC
售价：29.99美元	容量：32M



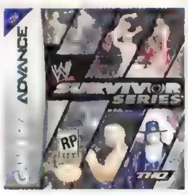
这是一款令GBA拥有类似PDA记事功能的游戏，游戏主界面中除了可以选择根据故事情节进行游戏外，还可以选择玩各种小游戏，当然，故事模式要进行到一定程度后才有新的小游戏出现，还可以查看在故事模式中的音乐、人物等的收集度，最大的亮点在于能在PDA模式中存入自己以及朋友的一些资料，还可以通信交换，总体来说是一款不错的休闲小品类游戏。





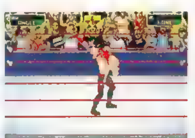
WWE Survivor Series

厂商：THQ	类型：SPT
售价：29.99美元	容量：64M



本作是WWE摔跤系列在GBA平台上的第二部作品，游戏的模式比较丰富，除了按照剧情流程参加各级比赛逐渐成长进步的故事模式以外，在展会模式下还能自由选择进行各种比赛，而赛制也是可以自由选择的哟！游戏在操作方面比较难上手，玩过系列前作的玩家应该能够驾轻就熟吧，而第一次接触的玩家就要煞费苦心研究一下出招了，推荐摔跤爱好者尝试一下。





春花秋月何时？往事知多少。神游昨夜诉无奈，天堂不堪回首月明中。超炫掌机应犹在，只是价格HIGH。阿君何时买到手，恰似长江黄河水倒流　左松鹤，18，男，300170　天津市河东区卫国道小二楼26号院53号，兴趣　PC GAME　TVGAME



仙人指路

■文／严俊
编／暗凌



1 行情点评



↑DS的铭牌，日后翻新机是肯定少不了的。



↑这东西谁都想要，但谁都要先摸摸口袋。

根据历史经验来说，十月下旬的掌机市场是比较惨淡的。在十一黄金周之后的第一个周末大家都还在工作学习中，而且大有点玩饱了歇歇脚的味道。因此本期的行情可谓是激战后的寂静，死水一潭。但虽说市场上没有人气，商家们倒是不慌不忙的。除了没事点点黄金周入帐的人民币外，还有就是对未来掌机市场的期待。NDS无疑是一块商家和玩家都盼望着早点出炉的比萨饼。玩家持币待机，商家则希望新主机能把已经固有好多年的淘汰机种的价格打压一个档次。大家不要以为掌机只有GBA呀，对于一家全兼容的卖店来说，甚至是最原始的厚GB都是不可缺少。**所谓百货有百客，在中国还是有好多人是玩不上一线主机的。**如果说SP降价后引发了一阵购买热潮的话，那么其他淘汰机种能够下调的话就等于激活了全国各级玩家的购买欲。可能一直在玩厚GB的人会考虑购入一台GBC，还在玩GBC的人会换一台心仪已久的GBA或是SP。这样一来的话，相信掌机市场在明年理应能够有所回暖。当然，面对变革也并不是只有欣喜，从而引发的阵痛也是不可避免的。有的商家已将部分非主流D卡标价10元贱卖，每售出一盒卡就要净亏损20元左右。可以说单就D卡的善后，每家店最少也要亏掉近千元，而且还不见得能完全脱身。生意场上有赚就有亏。聊到这儿也希望诸位玩家有时候也能理解理解，JS也并是那么好做的。当然了，对于该亏的时候还死咬着不放的同行，阿俊是不为他们说话的。另外，鉴于行货来势汹汹逼的比较紧，水货商也一直都在缓慢的给SP放价。前段时间批价一度跌破了600大关，但后来又小幅度回升，这其中的原由在后面还会详细说到。

2 走势预测



←行货真能把水货清出去吗？



↑DS的系统画面，期待中文机。

除了在11月底面市的NDS外，玩家最关心的就是即将发售的行货SP了。神游公司已经把神游SP的发售日定在了10月27日，和上期预测的20号左右相差一周的时间。阿俊特地留意了一下，27号是星期三，这一天既不是周末也不带中国人的吉祥数字8或是6，更和任天堂喜欢的21号没有关联。当然了，和这种八卦话题比起来，大家最最关心还是行货的价格。按照之前神游公司对外宣传的说法，是要以更加低廉的价格来影响水货甚至挤出市场。日前神游公司已经公布了价格：688元～898元人民币。上期阿俊提到的价格是650元左右，看来是低估了。应该说神游这次的定价还是比较合理的，比较于现行的水货价格并没有高出多少，而且销售的手段和渠道都比以前有了大幅改善。当然，也有部分玩家认为小神游SP的价格略高，就这点来说，阿俊的身份比较特殊，我不便发表自己的看法。但我注意收集了很多玩家的看法，在这里列举些和大家讨论一二。首先，688元这个定价一报出，玩家群肯定会有两派人，满意或是失望。先说说前者吧，我相信有很多人觉得花688元买行货是很值的。这类人群早就对国内市场失去信心或是缺乏绝对的鉴别能力，行货对他们来说是唯一也是最佳的选择。只比水货高出几十元的价钱就能买到行货，首先这个差价不至于过百元，可以接受。再也不必为怕买到翻新机、担心电板被黑而整天疑神疑鬼了，甚至是为此影响到打机的心情（我相信有很多玩家都是追求完美的，不然就不会有那么多火纹迷了）。**行货完善的售后服务是令人放心的，官方15天保换1年保修的承诺和JS们的花言巧语是完全不同的。**另外，预订神游SP还将获得首发限量纪念品并成为神游俱乐部的VIP成员。而且成为会员后将有可能参加一系列的优惠活动哦，比如现在的神游机用户就挺幸福的么。说起来，最近神游借着新主机上市的消息在玩家中的确造成了不少的话题，与同样在中国发售行货的某厂商比较起来，要高调许多，这样很好，起码让中国的玩家都知道厂商并没有什么都不做嘛。

满意的一方大致就是以上几个观点了，而失望的一方呢。首先，688元这个价钱对于单纯从小卖店购买的玩家多少还是会有些影响。毕竟老板的花言巧语对一般玩家的选择起到的引导作用是不可忽视的。另外，现在还有不少人单纯的对NINTENDO这排字母异常看重，在他们眼中这个牌子以外的东西都是不纯正的。因此在选择上，任天堂的牌子的吸引力可能会影响玩家对行货和水货的判断。个人觉得，行货首发机只有一种海蓝色未免有点单调，颜色方面虽然还可以，但若不喜欢的玩家暂时也没得选择。还好的是，小神游SP在不久就将发售几款新颜色的主机，感兴趣的玩家就留心《掌机迷》好了。另外，必须正视的是，有不少人买机器只为了达到自己的要求，而不被价格或版权因素左右。在玩家具备鉴别能力或找信誉优良的商家购买的前提下，即便是水货对于这些群体来说也是可以放心的。另外鉴于任氏掌机一贯质量牛X的特点，即便是水货SP，非人为的问题率也是极低的。

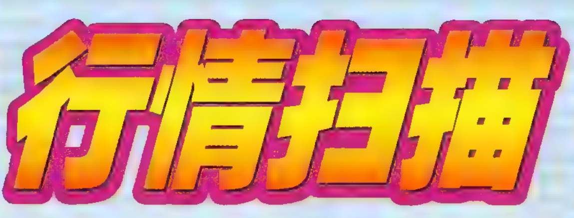
比较遗憾的是这次行货没有汉化游戏同时发售，让不少玩家略感失望。对于软件方面，任天堂的惯有作风都是相当重视的，一般新硬件的首发都会配合很多软件，而这次小神游SP并没有同时宣布新的软件，就多少让打算购买的玩家犯嘀咕了。还好的是，据了解一些重量级的RPG游戏已经在酝酿之中，相信过不了多久玩家就可以买到新的行货软件，而现在也只有抱着已经发售的两款游戏来充饥了。大家一起忍一段时间……



↑这款游戏才是DS技能的试金石。



↑这款游戏可以看出NDS与PSP的3D机能有明显的差距。





■文/窗外不归的云　编/雪人

主机　小神游SP正式发布　10月27日全国首发

一直以来都在酝酿的小神游GBASP计划终于正式发售了，而价格方面也在人们意料之中，应该说非常合理。而且在消费者眼中，小神游SP的优势也更加明显，比如神游公司提供的“15天保换，1年保修”的售后服务，虽说GBASP一般不会出现问题，但是有了这个保障总比买水货踏实吧。更何况如今翻新机猖獗，刚上市的小神游SP应该不会有翻新机，所以本栏目也推荐广大打算购买GBASP的玩家选择行货SP，多花不了几个钱就可以买个放心。但是在这里云云又要打击人了，一切不可以掉以轻心，小神游SP的翻新机估计不久就会出现，方法很简单，就用翻新小神游GBA那一套，足以乱真的翻新小神游GBA/SP几分钟就能做出来，所以说要买机的得趁早，否则等这一阵风潮过了说不定满城都是翻新小神游SP啦。当然，以上只是笔者的推断，一些个别商家的行为有可能给行业带来致命的伤害，这些都是我们今后要面对的问题。不过，次世代商场已经同步与神游公司展开合作进行邮购，并且首发价格优惠，各方面都有保障，玩家不妨留意。



水货主机价格导购

前些时候有读者写信来问我，说他们当地的SP价格太高了，竟然卖到了800元，看到我在杂志上面报出了600多元的价格，问我是不是说错了，否则差距怎么会这么大呢？对于此点，确实是有必要进行解释的，实际上，GBA SP的价格下调已经有一段时间了，主要是前段时间任天堂调整GBA SP价格引起的，但是就全国各地的情况来看，沿海一带对此反应比较快，基本上是同一时间调整价格，在那之前GBA仍然是以卖700-800元为主，不过经过价格调整后，一般情况下650-680元都能拿到全新机。但是内陆一些城市如重庆就不同了，即使其他地方调整了价格，游戏店BOSS们仍然是卖着700多元的SP，这种情况当然不只是重庆存在了，像哈尔滨，沈阳等地都有出现。一直到9月下旬，重庆才开始降价，不过价格档次依然比其他地区高，维持在680元左右。截稿日略有小降，630-650元就能入手。虽然重庆降了，但某些地区仍然没有降，于是就出现某些读者信中谈到的高价机。



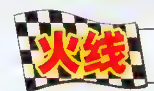
NDS预定开始

随着NDS上市时间的逐渐临近，各地的游戏店也开展了NDS的预定服务，基本上店里都没有报出详细的价格，一般都是给顾客报个大概，从日元15000元换算过来，NDS虽然只需要人民币1100多元，但是加上各种各样的费用，估计最终售价可能会定在1300元左右。不过这也是估计，因为美版的NDS附送银河战士演示版，说不定到时候BOSS又会将这个游戏拿出来单独卖，买家记得到时候留意哦。



廉价烧录卡充斥市场

由于次世代掌机的发布，GBA烧录卡市场现在不温不火，一方面各高端烧录卡忙于更新软件，另一方面各种各样的低端烧录卡充斥市场，都为了赚取GBA这一市场最后一把钱。玩家在购买时恐怕难以选择。但是请记住一点：烧录卡价格是和质量直接挂钩的。虽然目前出现了许多廉价性卡带，但是权衡利弊，云云建议大家还是多存些钱买质量过关的卡带，否则到时候出现问题就麻烦了。



火线开展"金秋"邮购大优惠活动

来自火线官方的消息，从10月13日到11月20日，只要是在火线官方网站邮购就可以节省20元邮费，以下是官方网站给出的搭配方案：

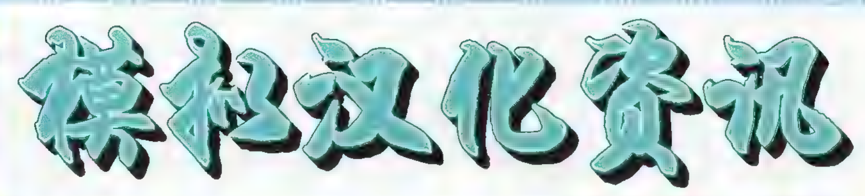
火线烧录器 官方零售价：95元人民币 + 快递邮资仅需8元！（快递邮资原价20元，不含卡带）
128M水蓝卡官方零售价：170元人民币 + 快递邮资仅需8元！（快递原价20元，不含烧录器）
256M黄金卡官方零售价：270元人民币 + 快递邮资仅需8元！（快递原价20元，不含烧录器）
火线 + 128M水蓝卡套装：265元，快递邮资完全免费！（免快递原价20元）
火线 + 256M黄金卡套装：365元，快递邮资完全免费！（免快递原价20元）

火线推出以上方案一方面是为了扩大销量，而另一方面恐怕就是为了打击盗版吧。据了解，由于火线系统的开放性，目前市面上有许多卡带都盗用火线作为自己的烧卡器，他们虽然价格比较低，但是质量一般不过关，所以还是推荐购买原装的火线，而且还可以享受升级服务。



火线开展"金秋"邮购大优惠活动

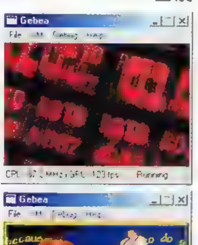
电影卡方面，其使用的储存载体CF卡随着闪存价格不断跌落，目前已经到了很低的价位，而且也到了比较稳定的时期，不会再出现像前一阵那种过大的百元浮动。本期截稿前，www.GBalpha.cn网络CF卡报价为：128M 150元；256M 240元；512M 410元；1G 660元。除了256M较前期有略微的上涨，其余的价格都维持不变，而且1G的CF卡GBalpha首次销售也将价格定在了相当低的价位上，喜欢大容量的玩家可以出手购买了。

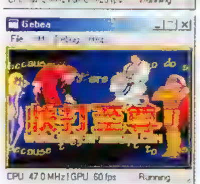


文/窗外不归的云　责编/雷人

Gebea Release 8发布

上期为大家介绍的Gebea Release目前更新为第八次公开版，和前面的版本一样，该模拟器仍然不支持商业游戏，作为普通玩家来说，也只能是看看哟。这次新版和以前相比主要有以下变动：





里由移动装置里的进位输出现在应该正常闭止了。

CPU：修正了在Thumb ADD/SUB Rn/#Offset3里的一个错误。

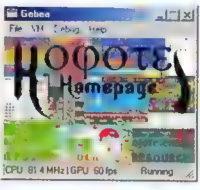
CPU：加入了SWP指令。

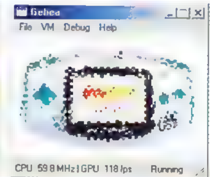
CPU：修正了MUL指令的标记更新。

CPU：加入了可选性的OpenGL编译。

MMU：修正了从滚读注册表的读取。

GUI：修正了一个会令整个程序在CPU模拟了一段时间后产生禁止的错误。





Snes Advance v0.1f #3

发布之初引起轰动的模拟器Snes Advance目前已经是v0.1f #3版，这个版本中修正了一些游戏的背景画面的问题，另外同时修正了VRAM读取的问题。FluBBa可是一名辛勤的开发者，不断更新自己的软件程序，这必然给咱们玩家带来更多的惊喜。同时我们也要感谢这些程序员们，虽然说SFC游戏在GBA上面运行起来不是很完美，但是它也给我们揭示了一种可能。不过这个版本仍然不支持声音，希望下个版本能够支持声音——不过这可能是奢望，因为在我的PPC上运行SFC游戏开了声音，速度都会变慢，在GBA上嘛，自然也会如此的。

VBA修改版VisualBoyAdvance-H发布

自VBA停止更新后，网上出现许多修改版，比如以前的VBA CE，现在又放出了一个VBA-H，它主要修改了其SDL版本的调试器功能和强化了Windows版本的作弊码对话框，使Windows用户能够使用到更为方便的Cht查找编辑功能。对于接下来即将发布的新版，作者大致提了一下：将支持大部分AR V3类型的代码、增加对原版Famicom Mini游戏的模拟以及图像代码的净化和优化等等。

日汉英电子词典发布1.8版

以前为大家介绍的GBA日汉英电子词典近期发布1.8版，以下是作者"新疆鄯善"原话："终于要完成了，2千多日文汉字拼音输入工作已经结束（差点累死），所有你可能遇到的日文汉字都可以找得到，正在调试，很快索引汉字的功能就要实现了，还准备花几天加入一

呵呵！本人对该书总体印象不错，就是觉得文字太小（也许是掌机书，所以理所当然字也变"掌机字"了）。
崔剑，23，男，210039，南京上海梅山集团445幢乙梯502室，兴趣：听歌　上网　玩《牧场物语》

个英文词典。将收录从幼儿园、小学、中学……到大学以至GRE所有单词，完全紧跟教程，现在已经整理完毕，力求完美。大家所要做的就是等待！所有的一切都是无偿的。”

逆转裁判3最新汉化进度





逆转A.C.E站发布逆转裁判第四章，又开始进行新的逆转汉化计划，首先是在得到了jpgmfan前辈的同意后，对逆转前三章以及第四章进行整合；然后将逆转3的汉化也推上了日程，据介绍，逆转裁判3拥有高达100万的文字量，这是比某些光盘游戏都要更加庞大的汉化量。虽然现在已经过了假期，但是汉化工作依然热火朝天地进行着，除了文本翻译，其他的环节也高速的投入进行中。虽然目前受到了来自各方面的阻力和压力，但是逆转ACE小组不会就此气馁，会更加努力地进行逆转的汉化工作的！以下公布第一章的汉化截图，请大家继续支持ACE，相信不久后就能与广大玩家见面的！

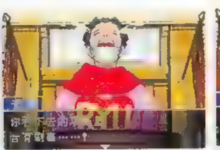
—— 汉化人员 ——

破解人员：MaxVampire82等
翻译人员：nakazawa，刑天等
汉化美工：晨
文本润色：nakazawa，晨等
破解进度：■■■■■□□□□□ 50%
文本进度：■■■□□□□□□□ 25%
美工进度：■■■□□□□□□□ 30%

—— 当前翻译进度 ——

第一章（10W）：已完成
第二章（20W）：80%
第三章（25W）：15%
第四章（15W）：55%
第五章（40W）：10%
逆转A.C.E站网址：http://www.nzace.com/









SD高达汉化进度

PGCG汉化小组许久以来都没有发布汉化作品了，近期其成员黑武士发布了SD高达的汉化进度：“大致说一下SD的汉化进度：外围（非图片性质的各种菜单内容、图鉴内容、人物、机体的相关数据、说明等内容）等现在基本已经结束，正在攻克各种情节、状态下的文本。还希望大家能耐心等待一下，这个游戏的文本量相当大（现在找出的有文字意义的文本已经超过5M），我们正在加紧制作中。谢谢大家的支持！”

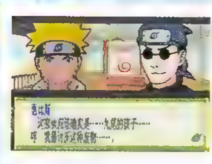


熊组发布《火影忍者-木叶战记》简体汉化版



前面几期就介绍了这个游戏的汉化情况，而本次发布的则是完整汉化版，算起来，这应该是熊组的第七部GBA汉化作品了，同时这也属于熊组三作连汉计划之一，本来这个ROM是计划五一左右放出，不过由于当时熊组大多数主力成员忙于大四毕业，后来又是面临就业，所以一直没时间将汉化继续下去，现在熊组的大多数成员

雪人：为了保证为读者大人们提供充足的猛料，就只有牺牲一下字号了，请各位觉得字小的读者多多包涵吧！当然我们也会根据情况适当调整字号的！



稳定下来，而熊组论坛也修复并重新运行，所以才完成了这部作品。我们来看看汉化小组的原话：

这次的三作每作均为一个翻译独自完成，其中尤以毛毛的这个计划文字量最大，毛毛本身工作也很忙，不过她依然在百忙中为汉化事业默默奉献，在此对毛毛表示衷心的感谢，毛毛姐(虽然只比我大几个月)，辛苦了！选这款游戏汉化，没有其他理由，就是喜欢火影！看着游戏中的鸣人等人那熟悉的面孔，游戏中熟悉的对话，还有发动忍术时的过场……！作为一名FANS，汉化它还需要什么理由吗？由于时间的缘故，这次放出的是小字版，这样的字体虽然也可以看，不过相信会让您觉得很吃力。大字版正在制作中，届时将放出简繁双语版，敬请期待……。

下载请到熊组网站http://bearteam.emu-zone.org

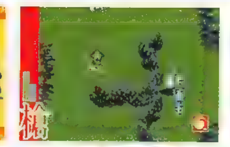
破解汉化：暗黑破坏熊

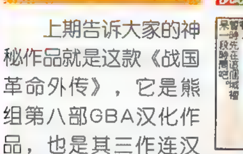
图片修改：暗黑破坏熊

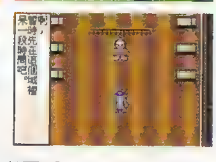
文本翻译：毛毛

熊组的发布《战国革命外传》汉化版









上期告诉大家的神秘作品就是这款《战国革命外传》，它是熊组第八部GBA汉化作品，也是其三作连汉计划之一，以下是汉化者原话：

这次的翻译任务全部由SONEN一人独自完成，她也刚刚走出校园、投入工作，不过依然在百忙中为汉化事业默默奉献，这里我要向SONEN说声：心からお礼を申し上げます。选这款游戏汉化，是因为喜欢它的爽快感，有些类似鬼武者与战国无双的混合缩小版。虽然不是大作，不过可玩性还是不错的，推荐！由于时间的缘故，结尾部分有部分图片暂时没有汉化，虽然不影响游戏，不过追求完美汉化是我们的宗旨，我们以后将以发布补丁的形式补全。如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。

破解汉化：暗黑破坏熊

图片修改：暗黑破坏熊

文本翻译：SONEN

旋转瓦里奥破解版发布

旋转瓦里奥是近期的热门游戏之一，不过由于其正版卡带采用了特殊装置，所以DUMP出来的ROM不能正常游戏，而网上就放出了破解补丁，打了这个补丁，在模拟器以及烧录卡中都可以正常游戏了，不过控制的方法改变了，方向键的"左右"键分别取代向左向右倾斜。不过话说回来，这种游戏就像《我们的太阳》一样，还是要玩正版才能体验到游戏制作人的良苦用心，才能感受到游戏的真正魅力啊。

rascalboy发布1.2.8.4版

rascalboy这个模拟器和VBA有点不同，因为它适合程序员调试游戏或者程序，前段时间由于提供了联机功能，所以它也和No$GBA一样走到了前台，不过普通玩家还是用VBA比较好，毕竟它是目前最好用，而且功能最强大的“民用级”GBA模拟器，更何况VBA也有中文版供我们使用，但如果你是一名GBA程序员，那就可以试试rascalboy或者No$GBA了。目前新版本有以下更新：

修正了一个在mode4下的bug。

修正了一些在半透明OAM的一些bug。

修正了一些在GameShark码管理器里的一些bugs。

修正了在声音轨道1和2的模拟的bug。

添加了一些GameShark的金手指。

添加了重设的按键。

添加了新的视频插件，TFT 显示。


HELP!
极上攻略

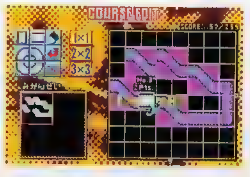


赛前热身

系统介绍







进入游戏后首先选择记录和输入玩家名字，之后便会听到2代中那熟悉的话音："选择项目"，从左到右，从上到下依次是：奖品模式；VS模式；编辑模式；？；？；？；时间挑战模式；OPTION；联机对战。起初只能够玩奖品和编辑模式（联机模式），其余的都要靠玩家自己玩出来。要想打出所有的模式和隐藏要素，如在OPTION中可以查看你所收集到的38位人物资料以及51段剧情线索等，就要看玩家的水平了。

比赛规则



★剧情模式下比赛分为3个等级，每个等级都有3个杯赛（铜、银、金），每个杯赛都要举行5个不同地点的比赛，不同的比赛名次会给予不同的分数，总成绩为所有（5个）赛道成绩的累积，从而确定玩家在此杯赛中的最终排名！

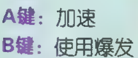
★首圈不能使用爆发加速前进（和2代中的规则是一样的），之后的每一圈中能够使用一次复合爆发（连按2次B，点燃2个喷射推进器），暴爽！

★在比赛中可以把对手的飞行器击毁，具体方法除了普通的撞击外最具攻击力的就是旋转攻击了（能把对手弹得远远的）。

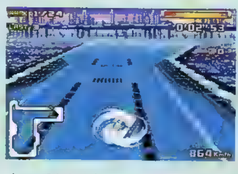
★在比赛中如果发生爆炸，玩家依然能够在坠毁点附近继续参加此场比赛，直到跑完全部的路程。

操作讲解





在进行正规的剧情模式比赛前，要先熟悉一下本次的操作方法：（以默认的TYPE 1为准）。



A键：加速

B键：使用爆发

L、R键：调节方向，L为偏左，R为偏右。LL和RR双击可以使飞行器左右闪动

L+R：旋转攻击，在预告片中就有演示的那个！

START：出现菜单

SELECT：无用处

熟悉了以上那么多，建议先在任意模式中实际操作一下，接下来就去参加奖杯赛吧！



剧情杯赛攻略

进入奖品模式后选择好自己所要的难度后便可进入比赛。

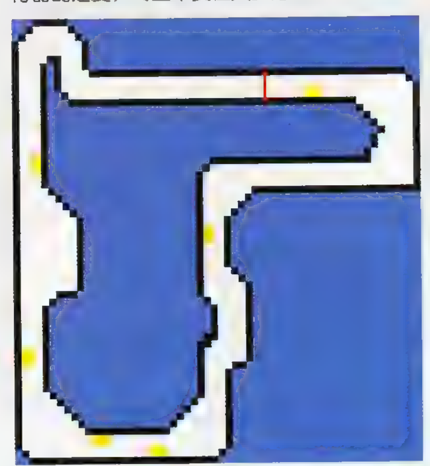
铜杯赛解析



（以下赛道中黄色代表加速板；红色代表起/终点线；蓝青色代表特殊飞跃器械）

第一关 MUTE CITY-SIX GARAT

第一战的赛道还是老样子，特别是在难度最低的模式里面，只要你能够按住A键，比赛过程中不发生特别严重的意外如爆炸，想取得冠军最方便不过了！实际上这关就考验一下玩家最基本的操作能力而已，（但如果你想取得好成绩的话就当偶没说罢了）。要点：赛道中的红色地区为能量补充地带，黄色大箭头则是加速器，其它的地点如灰色的颗粒状地带会影响飞行器的速度，尽量不要在其上方通过。



第二关 SAND OCEAN-High Speed Edge

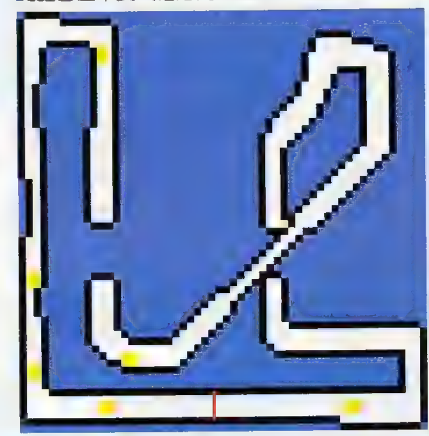
本关开始有了分叉赛道的设置，在赛道中往往会形成分叉形的道路，所以在比赛前玩家最好能够观察一下赛场的布置，尤其是第一圈，速度不要过快，要注意一下那些黄色的突起物会影响飞行速度。比赛过程中不用畏惧后面的车手会有多么强的实力，稳当地把比赛完成，尽可能少地撞击边缘，少用L和R键的瞬间闪避避免浪费速度，保留足够的能量为最后一圈做充分的准备！



第三关 PORT TOWN-Sky Highway



赛道无障碍是这关最让笔者喜欢的地方，在空中大道上飞驰要注意两个地方：第一，虽然此赛道的弯道不多，但某些地方会出现狭窄区域，时刻调整好赛车的位置集中精力观察前方的路况是很有必要的；第二，本赛道也首次加入了飞跃区域，所以在速度上一定要控制住，如果速度不够就将会引起飞跃距离不足而最终导致坠毁……还有就是要提醒各位不要飞错方向引起反向行驶。



第四关 WHITE LAND-Wolf



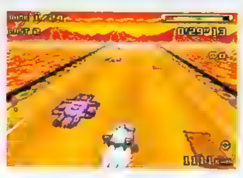
比较有特色的一关了。和前作一样，冰雪关还是比较常见的，道路上的白色积雪层会影响到玩家对赛车的控制，因为在此处飞行会打滑，与地面的摩擦力变小了自然也就难以控制惯性了。整个塞道中没有特别的隐藏飞跃地点，只有1个补充能量的飞跃点，走此处可以直接走直线补充能量，但在速度上还是处于微微的弱势，推荐在没有能量的情况下走这里比较安全。



最终关 FIRE FIELD-Heat Circuit

火焰关的传统赛道特点是赛道上会留有地雷（那些紫色的小方块），一旦触碰将会引起小爆炸，对于赛车的控制和走向都会有一定的影响！整个赛道并没有特殊的道路设置，在飞跃点前后可以补充大量的能量，但如果你是需要速度的话，那就在道路中间放个爆发直接冲刺跃过途中的火焰区域，随后的2个加速板也是相当起作用的。后两圈（尤其是最后一圈）建议搏一搏，尽量使用爆发冲刺完成比赛，因为后面的车手追赶的速度相当惊人！提醒：本关中的能量补充地点比较集中，是一大难点。补充带比较少。





◆完成铜杯赛后◆

1、隐藏人物——JODY SUMMER便会加入，可以让玩家自由选择。

2、OPTION旁边的TIME ATTACK模式也解开了，目前可以选择区域时间挑战模式（ZERO TEST）和自选赛道挑战时间（只能选择铜杯赛的赛道）。

3、在奖杯模式中会发现出现了“1”和一个铜奖杯的图案。

银杯赛解析



第一关 BIG BLUE-Slalom

第一场是冰雪赛，赛道的整体形状简单，主要以大弯道为主。这个赛道的宽度较大、冰层较少，在上面飞行操作会很容易。在整个的路程中加速器的设置很少，补充能量的地点几乎没有，可能是因为第一长赛事的缘故吧，建议大家稳稳当当的驾驶过关，不要为了时间而拼命，而且后方的敌车速度又慢得可怜，只要一点点耐心就可以轻松取胜。



在光盘内容中希望加入官方的壁纸，在网上的一是麻烦，二是很多壁纸都被改进了！最好再有些原装CD的MP3压缩。娄艺萌，19，女，100085 北京市[illegible]北京机械工业学院[illegible]班 兴趣 TV GAME PC GAME POCKET GAME1

第一关 RED CANYON-Inside Out



离开了冰雪又回到了火焰版面，感觉上差别很大，不过实际上却没有太多的区别。从路程的长度方面来看，这条赛道算得上是比较长的了，道路上也没有过多的障碍设置，障碍一般都比较集中分立在赛道的两边，所有的弯道几乎都能够方便地通过，只有在起始后不久的那个180度的急转会有一定的危险碰壁。这场比赛的敌车速度相对较慢，在路窄的情况下要注意外内外的通过弯道。本关的要点在于仅有的蓝色飞跃器，它的大概位置在3个连续的加速板之后，请多多观察，利用它可以缩短一定的曲线距离。



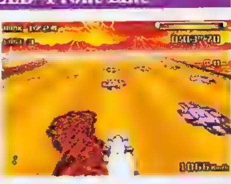
第三关 MIST FLOW-Double Link



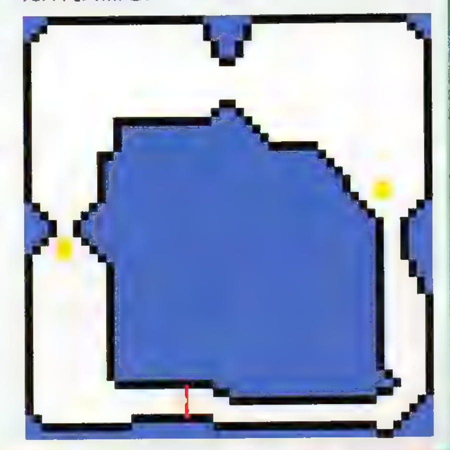
本关变为了迷雾赛道，也就是说在驾驶时前方的视线会受到一定的影响。在比赛中会有许多加速板提供玩家加速的机会，这些加速板的摆放位置都很有规律，只要玩上1、2遍即可熟悉。相对于前几关而言，本关的能量补充地带也有所增加，而且补充带都是大型的，位置也适中，1次可恢复近1/3的能量，如果在能量全满的情况下就放一个吧，否则补了也白补，呵呵。另外，赛场上有隐藏有飞跃的蓝色器械，就位于一段狭窄道路的边缘，左右两边皆有，但是就算在全速的情况下也不能飞到直线道路的尽头，这点笔者觉得只有在多人游戏时选择这样跑法就不会被挤在一起罢了。



第四关 FIRE FIELD-Front Line



又是一条火焰道路，不过这可明显要比之前的那一关要难上一些！首先赛道的路况非常不利，整条赛道上都布满了紫色的地雷，要稳当的行驶就必须要依靠技术水平了；然后赛道的能量补充地带分布位置不佳，某条红色地带在道路的左边，这样如果在能量极少时过去补充会引起撞雷的危险；还有就是赛道与比赛的人数设定了，每场比赛都有24名选手参加再加上此赛道又是正方的小型比赛场，这样一来，玩家与最后几名敌车会混合在一起行驶，这种情况很不利。要点：虽说难度偏高，但赛程极短，一鼓作气集中精力冲向终点吧！



雪人：在光盘中我们已经加入了不少壁纸，最近还加入了MP3，希望大家能够喜欢！

最终关 ILLUSION-Lost Way

银杯的最终赛道设计还是比较经典的样式。起初会有直道加速阶段，然后会有大弯和飞跃点，之后有一个分叉路障，最后又回到了直线道路上。这里最重点的就要说说大弯的走法了，此赛道中要面临的180度的小型的弯道就在飞跃地点前的那个弯，在弯前道路比较狭窄，没有足够的空间让玩家做好调整，有时候你可能会在冲刺状态来到这里，所以在此处建议还是放一放加速键为好，不然按坏了L、R来闪避都无能为力！在飞跃地点前也就是过这个弯后立刻发动爆发，向着对面的分叉路冲过去，那样斜冲能快速抵达加速板所在的位置，接着加速前进也就离终点不远了。





◆完成银杯赛后◆

1、隐藏人物——USA BRILLIANT便会加入，可以让玩家自由选择。

2、可以在TIME ATTACK模式中选择银杯赛的赛道。

3、在奖杯模式中会发现出现了“1”和一个银奖杯的图案。

金杯赛解析



第一关 LIGHTNING-RTrace

第一在工厂的钢架道路上奔驰，感觉路面比较宽松。的确，作为金杯赛的首关，赛道在整体设计上没有特别的难点，但也不能说很简单，这不像铜杯赛的首关那样只是让玩家体验一下而已，这条道路上的弯道特别多，一不留神就会有触壁的危险发生。其它的要点也不是很明显，主要是终点线处会有分叉路段提供能量补给，在赛道上能量补给不多，但也足够了。这里提示一下，在前两圈最好保持住速度，与第二名拉开一定的距离，到最后一圈再开始用能量在金杯赛中非常有利！





第二关 PORT TOWN-Half Dome

这关的总体难度要有所上升，在路况方面，道路上会集中一些边缘的电磁障碍，尤其是在那个大转弯处，其中还隐藏着一块红色区域，但看来似乎没有用途。路面的加速板比较少，熟悉加速板的

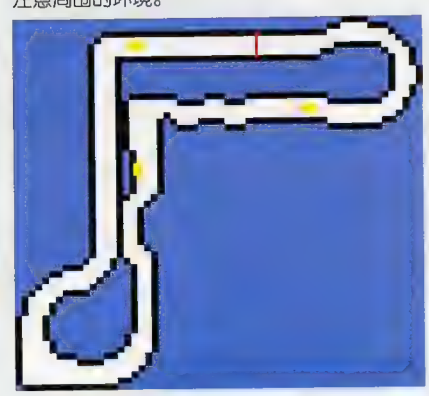




具体位置是很重要的，起初的2个直道非常宽阔，但到后面弯处多的地方道路就会显得比较狭窄，记住外内外的过弯方式是很必要的。关中的飞跃处没有特别之处，之前建议用爆发冲刺可以提高速度和飞跃距离。总的来说，除了开始的那两条直道外，道路总是弯弯曲曲的不好走，小心驾驶就是了。

第三关 SAND OCEAN-Key Break

沙漠的风沙使得赛场非同一般的美丽哟！看了赛道的整体形状就感觉本关的难度好像不是特别高，事实也的确如此。整个比赛过程中除了风沙所带来的迷雾效果外并没有什么难的地方。但在赛道的设计上是配合了风沙的效果而制作的，因为在很多地方都不能看清前方的道路，再配上一些扭曲的直线赛道，有时候真会觉得要转弯了，可是原来还是要继续走直线的啊……还有很多地方没有灰色的障碍，要时刻注意周围的环境。



第四关 BIG BLUE-Slip Down

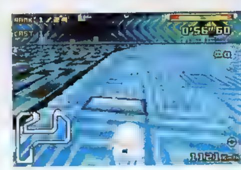
最后第二关对于玩家的水平的确是一大考验，如果你选择的是最高难度的话，那相信你一定会很痛苦，因为整个比赛赛道设计十分巧妙，不论是大弯还是小弯，连续弯还是直线路都交错混合，一旦驾驶时一不留神就会处于被敌手超越的慌乱之中，不过这里也有个难度相当大的捷径路线，用它来超越对手就方便些了。比赛中要注意那个S形的弯道，通过后还要时刻注意前方是否还会出现直角弯的设置，因此在比赛前希望玩家们都要十分地熟悉此关才行，最后还要考虑到最后一圈时敌车的追赶速度了，之前一定要保持住拉开的距离，最后时刻合理使用符合爆发来飞跃就很有希望了。





最终关 ILLUSION-Lost Way

和笔者想象的一样，本关就像前作中的高难度赛道一样，没有边缘的保护栏！在比赛中敌车不会狡猾到哪里去，如果是和朋友玩联机对战的话那可要小心了，一旦被推下赛道就需要耽搁很多时间了，这点必须要明确。好在这条赛道不长，赛程也只有3圈而已，所以就不必担心对手的情况做法，只要自己控制好速度，但在不熟悉的赛道的情况下不要随便放爆发以免冲出赛道。要点：其实在这条并没有什么隐藏路线的赛道上也有着一个飞跃器械，具体位置如右图，从终点处过了第一个弯后，在左边会有个蓝色的不显眼





的飞跃器械，利用它并不能真正地飞跃赛道，而是方便玩家在接下来的大弯有一个轻松的转弯过程，在空中按闪避键也是有效的，所以这就增加了对赛车的控制时间，不需要担心飞行器边缘坠落的危险。

◆完成金杯赛后◆

1、隐藏人物——JACK LEVIN、MICHAEL CHAIN、Mrs.ARROW、ROGER BUSTER等人都会加入，可以让玩家自由选择。

2、可以在TIME ATTACK模式中选择金杯赛的赛道。

3、在奖杯模式中会发现出现了“1”和一个金奖杯的图案以及最终白金杯赛的图标，包括了最终8场比赛！

4、VS模式也出现了，参加比赛时一共有11辆具有挑战性的赛车出场。

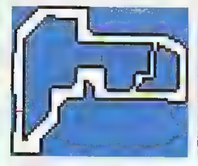
白金杯赛研究

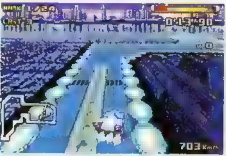


白金杯的赛道还是3圈制的，在结构上就不再多说了，有了之前杯赛的经验，这里就说一下每条赛道的独特之处与技巧跑法。

第一站 MUTE CITY-Multiply

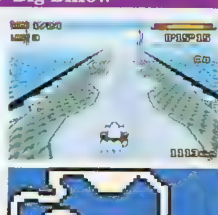
赛道中没有任何的飞跃地点，要想缩短路程就只有走那条小路了。这关整体道路比较窄，直道也不长，只有靠实力加捷径了。





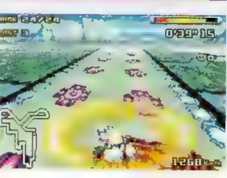
第二站 BIG BLUE-Big Billow

赛道的总行程比较长，路面上布满了灰色障碍物，没有宽阔的道路，只有令人头晕的S弯道(弯道上还留有会打滑的积雪)，汗。这场比赛中加速器比较欠缺，能量补充带也很少见，建议速度不要放得过快，速度在这里不是最最重要的，稳当地保持住速度和差距是主要目标。





第三站 SILENCE-Silence Ⅱ



本关的赛道设计比较阴险，除了在赛道中融入了不少可怕的小型回头弯以外还增加了1个超级的S弯，有的时候不得不把速度减慢才能通过，实在不行就在过弯前多做几次闪避动作，把速度调节下来。本关还有个捷径道路，不过路面上满是地雷，如果熟悉赛况和操作还是推荐走这里的，而且出弯时正好有个飞跃器械。



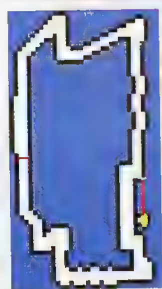
第四站 PORT TOWN-Great Wings





这条赛道整体看上去比很长，但你可不要忽略了飞跃器械的重要性哦！仔细研究过赛道之后发现整个赛道之间是有隐藏连接点的！正确的捷径飞跃方法如图所示，红线的就是飞跃路线了，一般用符合爆发在飞跃器械的右边缘处跃起后对准对面的赛道就可以了，主要是之前要靠速度顶一下。

第五站 RED CANYON-Red Canyon Ⅱ

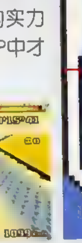




在这条小型赛道中，连续的回头弯和S形弯都具有相当的难度，虽然直线路段比较多，但是也多少有些扭曲变形，所以在驾驶时要时刻注意道路的变化。利用最后那个飞跃器械后可以来到隐藏的加速板飞跃区，而且还能避过之后的那片密集的地雷区！

第六站 SAND OCEAN-Sand Ocean

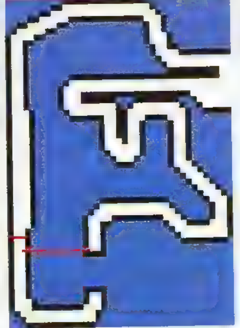
没有特别的地点，没有特殊的弯道，没有特定的加速版，这是一条全靠实力来征服的赛道！要记住对手的实力将会在FINAL LAP中才会发挥出来哦。







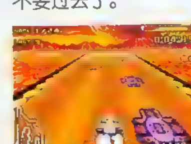
第七站 WHITE LAND-White Land Ⅱ



冰雪赛道的特点就是表面会附加冰层，本关在连续的3个MINI回头弯中加入了冰层的设定，使总体难度上升不少。赛道的路面不宽，在转弯时尽量靠近内道，宁可触电也不要减慢过多的速度。在飞跃点可以使用爆发冲向终点附近的赛道！

最终赛 FIRE FIELD-Fire Field

最终比赛要在火焰地区举行，怕地雷的玩家可要倒大霉了，呵呵。这条赛道的结构比较复杂，不仅有两个分叉路线而且还融入了许多回头弯，特别是那个S形的回头弯，真让人头痛。在第一个分叉地点不要靠近分割线，那里会布满一条具有吸力的条带，另一个分叉点在终点前，前2圈可以在那里补充能量，最后一圈建议不要过去了。





◆完成白金杯赛后◆



1. 在时间模式中出现了CHAMPIONSHIP选项。
2. 隐藏人物——COMAR & SHIOH会加入，可以让玩家自由选择。
3. 在奖杯模式中多出了一个白金的奖杯，很漂亮。

游戏要点

本作在坠毁的情况下与前作不同，玩家依然可以继续驾驶赛车参加余下的比赛路程。飞跃后回到地面时会损失1小格能量，这点要注意。

使用LL或RR键来瞬间改变赛车的位置或导致速度上的下降，而且很明显哦！



游戏技巧：在比赛的最后一圈可以使出最强力的超级双复合爆发冲刺！

在旋转的情况下放爆发可以增加攻击力，但速度也一样保持而且会在机身边缘挥出闪电，只是不能使用LL、RR来闪避了。在转弯时如果感觉转不过来可以试试按住L或者R键来过弯，那样能减少一部分惯性。



起跑时在倒计时到1秒左右时按下A键可以来一个爆发式起跑，如果发现火焰是黄色的那就说明按得太早，起跑失败。

隐藏要素：玩家需要把剧情模式和VS模式都通关后才能选择中间的3个隐藏模式。把所有比赛（包括时间模式全部完美通过后）就能选择欣赏到所有的人物了。

登高望远见千书万报《PG》来，放钱拿书喜笑颜开百页翻。高三了只能靠《PG》乐趣了。
18、男，213003 江苏省常州市天宁区红梅东村27幢 单元502室 恶魔城系列



玩转瓦里奥制造

任天堂	ACT	128M
2004.10.14	4800日元	1人用

文/Kenyo
编/雷人

这是一个非常有趣恶搞的作品，依然沿用了前作以“最多、最短、最速”为主题的取材于生活化、恶搞、FC游戏等众多简单小游戏的合集，通过卡带附加的感应控制装置和振动装置，使游戏操作方式比起前作简单不少，但乐趣就远远超越前作，更将游戏性发挥到了极致，那转动的快感和点到即止的控制手感简直妙不可言。推荐各位GBA玩家都来试试这款作品，以感受任天堂的无限创意。12月2日与NDS首发的“触摸瓦里奥制造”相信会再掀起一次瓦里奥热潮。

菜单介绍



◆ずかん：图鉴，共223种小游戏，需要在剧情模式收集。每个游戏都有3种LV的变化,不断循环进行,而且游戏速度会逐渐增加,时间会相应减少,有些游戏到了后期难度相当变态。

◆ゲーム：剧情挑战,可以依次挑战11个人物篇发展剧情,也可以反复挑战已通过的篇目增加小游戏的收集。

◆ガチャコロン：过了BOSS关后在扭蛋机随机抽到的奖励小游戏，共有142种。

◆オプション：游戏设定

◆データクリア：清除记录

◆プルプル：设定是否打开振动机能，如果想省电请关闭

◆エピローグ：观看已打出的剧情过场动画

◆ポーズせってい：暂停键设定，默认为START键

◆リターン：返回

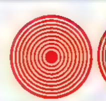
操作方法



本游戏中用到的控制键只有START、B和A三个键，B键是取消，一般在正式的小游戏中不会用到，A键仅在一个双人进行扭蛋游戏中用到，所有的操作完全靠左右转动GBA配合A键来完成。无论是用GBA还是GBASP玩，感应装置都能自动识别并进行调整，因此不用担心用GBASP玩会出现转动方向相反的问题。不过由于GBA比GBASP略长，所以双手转动的操作手感要好一些。不得不说的是，游戏中如果有打击、重物落下、菜单滚动这种情形时也会伴有振动，使得本作的操纵手感大大增加，如果关掉振动的话，乐趣起码下降20%。由于不同的小游戏对GBA转动的角度和速度要求都不一样，我总结了以下几种转动法

1、左右轻微晃动GBA，例如“汽车直升机”这个游戏。
2、左右猛烈晃动GBA，例如“弹簧球”这个游戏。
3、向任一方向大角度高速度转动，这个角度最好大于90度，例如“花式溜冰”这个游戏。
4、按照游戏要求的方向以1－360度转动，速度根据游戏而定。大部分游戏转动的角度一般不超过90度，有些游戏例如“倒立”就要求转到180度，而一些特殊的比如“缝纫机”这个游戏里就可以360度回转进行缝纫的。

今天老师突然把我叫到办公室，我以为我上课看《PG》被发现了，谁知他开口就一句：“帮我攻这一关”！原来他玩机战D，攻不下关了，才找我来着。GAIN，15女，538021，广西省防城区竹园东巷25号，兴趣：机战、黄金太阳、动漫

攻略开始

一天，瓦里奥在家里玩GBA消磨时间，却老是失败，一怒之下把GBA摔坏了。心痛的瓦里奥于是便找到博士让他修好，博士把GBA扔到修理机器里，出来的却是动感十足的转动控制游戏。瓦里奥想到这是一个发财的好点子，于是瓦里奥公司便全力制作了“玩转瓦里奥”这个游戏软件出来。

① 瓦里奥篇

瓦里奥正在家里举哑铃锻炼身体,一只无聊透顶的老鼠却跑出来骚扰,火冒三丈的瓦里奥举起扫把开始对老鼠进行围剿追赶,途中打飞了一个时钟到半空,就在瓦里奥抓住老鼠得意窃笑的时候，时钟向瓦里奥迅速砸下来……

本篇主题是“新手”，主要给大家熟悉操作，难度很低，而且没有时间限制。



●刮胡子【でんきカミソリ】：左右转动GBA给大叔刮胡子,注意不要留下胡渣哦。

●逗小猫【ネコじゃらし】:左右晃动狗尾草引诱小猫过来。



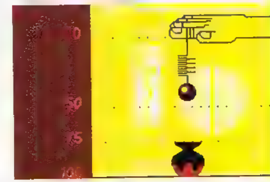
●魔法光线【まほうビーム】：利用镜子将激光反射消灭恶魔。

●食物狂人【フードファイター】：把盘子里的食物全部吃光。



●刷车窗【ワイパー】:将蓝色区域的积尘清洗干净现出图案。

●破坏狂【デストロイヤー】：破坏路上的树和房子，四散逃窜的人群很是搞笑，竟然连树里也会住人的说……



●BOSS关：弹簧球【バネ】。用系在弹簧上的铁球去破坏壶，为了使铁球加速需要稍微猛烈一点左右晃动GBA。

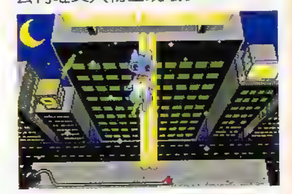
② 莫娜篇

在钻石市的莫娜批萨店，与另一间迪诺索批萨店均同时接到定批萨的电话，但是迪诺索的顾客一听不是莫娜店，就说打错了，挂掉了电话。恼羞成怒的迪诺索兄弟觉得莫娜抢走了他们的生意，于是打算在路上拦截莫娜好好教训她一顿，并出动了恐龙装甲车。莫娜最后能否把批萨顺利送达顾客手里呢?

此关难度开始提升，出现了时间限制，由画面下方的炸弹和导火索表示。而且还有失败次数限制，如果失败的话虽然可以直接进入下一个小游戏，但超过4次后就要重头开始。

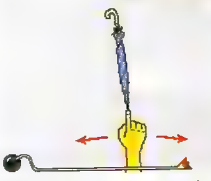
本篇的主题是“生活化”，很多游戏都是与生活密切相关的。包括25个小游戏，第一次通关时只会随机出现25个小游戏的其中一部分，也就是说只打一次是不能收集完全的，由于游戏数量太多，以下的攻略就挑选一些有特点的来重点讲解。另外，在第二次过了BOSS关后会出现扭蛋机的画面，将GBA向右转动180度才能转出扭蛋。

●脚丫舞【シンクロ】:随着音乐的节奏，让露出水面的脚丫向左右摆动。注意观察其他人的脚丫以决定摆动方向。随着难度上升，腿会越来越长，LV3难度失败后会有唯美人物出现哦。



●过独木桥【キャットウォーク】：在狂风下过独木桥，注意保持左右平衡，难度越高，独木桥越小，风刮得越大。

●吹蜡烛【マイメモリー】:过生日是每个人都经历过的事，吹生日蜡烛当然也是不可缺少的必经程序啦，年龄越大吹得越多。



●一指禅【バランスとり】:用一根手指保持物体平衡不让它掉到地上，撑到时间完结就能过关，有点难度。

●缝纫机【ミシン】:家庭主妇必修的功课，控制针头在红色范围内缝衣服，虽然看起来很普通，但是一旦上手就很难停下来。这个小游戏还有强化版通过扭蛋得到，相当难玩哦。



●机器人合体【ガッタイガ—R】：一听说合体，各位机战FANS想

起什么了？这个“接住落物”型的小游戏正是要完成某些机器人的合体，不管最后合体的机器人头身腿如何的参差不齐，那个著名的V/U/A字样都会辉煌地闪耀。

●削纸片【しなるカタナ】：用剑将掉下的纸片全削成两半，注意难度提高出现红色纸片时，需要让剑靠近纸片慢慢滑过去，强硬去削会将剑损坏。



●BOSS关：汽车直升机【ヘリコプカー】。不断晃动GBA使直升机发动升空，并躲避空中的闪电，注意不要掉到水里了。为提高难度，视野范围做了限制，就像在望远镜里观看的画面一样。

3 吉米篇

在俱乐部舞台昏暗摇曳的灯光和动感的音乐伴奏下，DJ吉米和老爸老妈一起踢踏起舞，一个高难度的倒立之后，他举起了手机，游戏就从这里开始……

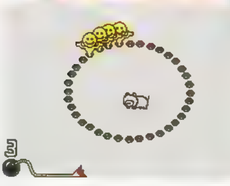
本篇主题是“SPORTS！”，包括25个小游戏。各位运动苦手的掌机玩家在这里磨练自己的体能和技艺吧。



●灌篮高手【スラムダンク】：篮球健将流川枫见参！待球员跳到接近篮网位置时猛向左转动GBA灌篮，尺度要把握好。

●洗盘子【さらあらい】：洗盘子这种简单的家务劳动相信大家都干过，把有脏东西的那一面转到抹布那里清洗，LV3难度很是恶搞，盘子上还留有唇印呢。

●圈猪运动【カコイ】：猪圈的栅栏坏了，转动临时栅栏挡住乱跑



的猪。难度提高后，猪的奔跑速度加快，而栅栏的宽度减少，需要提前转动才行。

●武斗【ちゃんばら】：一个日本武士打斗的小游戏，在和式屏风前，几个黑影飞快舞动，一阵刀光剑影之后，败者的剑已被击飞，胜利者露出会心的微笑……这个小游戏最重要的是要先下手为强，在敌人未攻击前先击倒敌人。这个小游戏还有强化版通过扭蛋得到，很耐玩的。

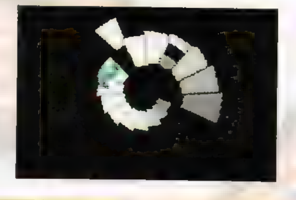


●花式溜冰【フィギュアスケート】：在溜冰选手跳起的时候快速转动GBA完成要求的空中旋转次数，注意等选手蹲下蓄力的时候才开始旋转，否则会滑倒。

●戴头饰【まとわりつくかんじ】：旋转头饰使其转到合适的位置，让这位MM看起来更有魅力。



●仰卧起坐【ふっきん】：相信大家都在体育课学过仰卧起坐，现在只要求做两三个，左右晃动GBA就可以了，省力多了。



●BOSS关：螺旋阶梯【らせんかいだん】。在一个螺旋形的楼梯前进，途中避免掉到深渊里，有些阶梯是活动的，而有些阶梯已经破烂不堪，不能踩太久，同时还要注意躲避前面滚下来的大石头和后面的追兵，难度较高。

4 忍者姐妹篇

老师带学生们到高原远足，解散自由活动之后，忍者姐妹卡特和阿娜漫步观赏风景，姐姐卡特却调皮地去捅路边的黄蜂窝，一大群呼啸而出的黄蜂对破坏家园的人自然毫不留情，姐妹俩连滚带爬地逃进附近的一间屋子，还没喘过气来，身后出现了一个牛头马面的家伙，姐妹俩于是拔出宝剑迎战……

本篇主题是“一键定胜负”，全部21个游戏只需要按A键来控制，转得头昏眼花的人可以让眼睛没那么累了。



●恋人相拥【さいかい】：恋人一见面，总会忽视周围的一切，仿佛世界就只存在他们二人，在狂奔相拥时，也有很多小石头对幸福的恋人起了嫉妒之心，准备绊倒他们。作为红娘的你，就及时按A键帮他们避开这些障碍吧。

●一见钟情【ボーイミーツガール】：某位暗恋学长的学妹在路上制造机会故意和学长撞个满怀，以让学长对自己一见钟情。LV3难度时，一同赶路的还有到公司上班的秃顶老头，不要撞错人了哦。

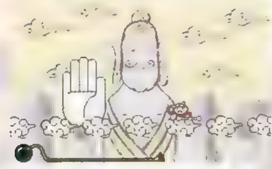


●抢厕所【トイレまち】：上厕所遇到满座的情况大家也许都遭遇

在掌机游戏世界里有我的另一个世界，它支持着我的生命，支配着我的灵魂，而且这个世界是由我创造的，我的一切离不开掌机，笑！蒋加贝，15，男，266031，山东青岛人民路295号楼403户 兴趣，看最新的动画 CARTOON 最重要的是玩掌机 还有卡哇依《掌机迷》！

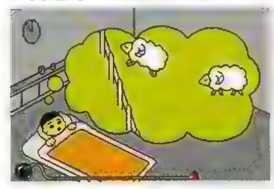
过，人的三急中就数这一急最难忍了，当你焦急地等待如热锅上的蚂蚁，厕所里也许就有人捧着《电软》或者《掌机迷》悠闲地阅读呢。好不容易终于有人打开了门，可是旁边有人抢先冲进了厕所，那时候你会作何感想呢？哈哈，这个小游戏实在太恶搞了，赞美任天堂。

●人类的进化【じんるいのしんか】：大家都知道人类是从猿猴进化而来的，人类漫长的进化史我们通过不断狂按A键几秒钟就可完成进化了。LV3难度比较恶搞，竟然进化成机器人了！



●如来收猴【ゴクウたたき】：相信各位都看出来了，这是取材自中国古代四大名著之一的《西游记》里，如来佛祖收服齐天大圣那一段剧情。那么用你的如来佛掌，把妖猴打到五指山下吧。

●发型师【びよういん】：根据女顾客的要求把长发剪短，等待剪刀到达闪光区域时按A键即可。



●数绵羊【ひつじがいっぴき】：小时候经常睡不着，于是妈妈便教了个方法——数绵羊，数着数着就会睡着了。这个小游戏还有强化版通过扭蛋得到。

●BOSS关：插鼻孔【ハナシュー】。绝对是本游戏里最恶搞的BOSS关，玩此关时先要把GBA顺时针旋转90度，变成纵向射击的游戏。一开始满天的鼻孔导弹便向你飞来，用手指导弹还击吧。接着出现BOSS瓦里奥的头，从鼻孔里冒出一堆小鼻孔，除了发射手指导弹对轰之外，还要趁机多



发射几枚堵住他的鼻孔。在鼻孔爆炸之后，大家可能以为已经完结了，没想到瓦里奥的眼珠迸射飞散，镜头缓缓上移后，是一个满是鼻毛的大鼻孔，太恶搞了，而这次的战斗是把手指直接插到鼻孔里，非常过瘾！

5 吉米的老爸老妈篇

这是将以前各篇里出现过的全部小游戏以LV2的形态随机抽选出现的大杂烩，由于这些游戏大家都很熟悉了，因此没什么难度，不详述了，通过15关就可完成此篇。

6 博士篇

在偏僻孤岛上的博士研究所，库拉依伦博士正在为新研究成功的重力机器兴奋得跳起了欢快的舞蹈，就在这时机器冒出了一堆泡泡把博士裹在里面，失重的博士在半空漂浮，其乐无穷。于是库拉依伦博士把身上的一切物品统统扔进了重力机器……

本篇主题是“重力”，全部21个游戏都几乎跟重力有关。左右晃动GBA改变地球的引力吧。



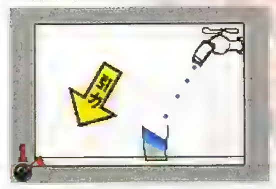
●倒立【おっちゃん】：把GBA转动180度让游戏中的人头向下，帽子就会掉下，随着难度上升，还要求转掉他的墨镜和头发，可以通过左右晃动GBA实现，官网上有个CM动画里是通过拍打GBA让感应装置察觉振动而实现的。

●解钥匙【キーホルダー】：把钥匙从挂圈上解出来，难度上升后对回转的速度要求较高。



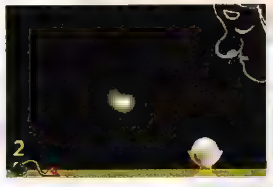
●悬崖营救【がけっぷち】：登山时有同伴快要掉到深渊里了，另两个同伴马上展开营救。这个小游戏对转动的速度有点要求，速度过猛的话连营救的人也会一起滑到深渊里，建议慢慢倾斜GBA来实现。

●消化【しょうか】：食物消化，你可以看到食物从食道到达胃然后经过大肠变成粪便排出体外的全过程，由于体内弯弯曲曲，要控制好方向节约时间。



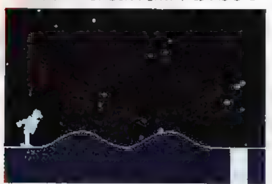
●引力接水【コップはんぶんいじょう】：改变引力方向，使水流到杯子里超过一半以上，由于杯子也会受到引力的影响跟着移动，有点难度。

●挤果冻【プリ～ン】：也许有些人转了半天还是不会玩这个游戏，其实玩法就是把杯口转到对着碟子的位置，然后左右晃动GBA把果冻挤到碟子上。



●闻香味【かおり】：把那碗饭

转到人的鼻子下面让他闻到香味。这个小游戏有点难度，难度一上升后时间就有点不够用了。

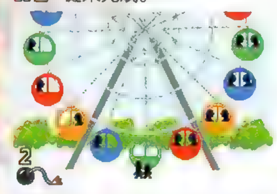


●BOSS关：雪人散步【おさんぽテクテク】。控制雪人滑过一个又一个的高坡到达终点，注意不能让他滑倒，随时调整转动方向，只要力度控制到位，这个BOSS关还是很简单的。

7 出租车司机篇

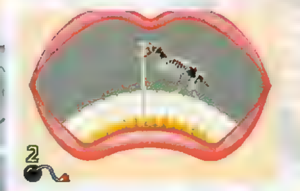
一辆出租车正在钻石市310高速干线上高速行驶，副司机斯皮兹提醒主司机多利普，车的行驶速度太快了，这样下去很容易出事故的，多利普却不以为然，还打开了收音机听音乐。突然，车头的发动机冒出了浓烟，两个司机手忙脚乱地抄起工具开始了维修……

本篇的主题是“回转A键”，全部23个游戏都需要转动GBA并配合A键来完成。



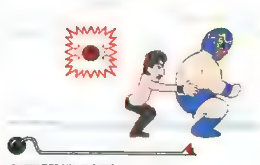
●观光车【かんらんしゃ】：母亲带着小孩乘坐观光车，转动摩天轮有空位的观光车到达母子两人的位置后按A键就可以了。

●打鼹鼠【モグラタタキ】：前作的打鼹鼠只能在平面打，今次就变成是转动着来打。把有鼹鼠露出的那一面转到向上的位置然后按A键敲打。



●剔牙【つまようじ】：吃过东西后总有一些不愿意进入食道的东西塞在牙缝里赖着不走，转动牙签到合适的位置按A键把它剔出来吧，LV3难度很是恶搞，剔出来的竟然是恐龙化石……

●敲鼓【カラーたいこ】：这便是真实再现《唐伯虎点秋香》里周星星敲鼓那一段剧情呀，把出现的鼓呀、鱼呀、车子什么的统统敲成有颜色就可以了。

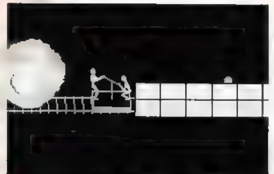


●四两拨千斤【ジャーマンスープレックス】：狂按A键蓄力，等那个瘦弱的人全身变红再按相应方向快速转动GBA完成漂亮的背摔。

●拍照【ベストショット】：转动镜头让景物全部收进镜头里然后按A键拍照，有任何一部分景物露出镜头外都是不能过关的。



●剪辫子【みつあみ】：和以前的剪头发要求不同，这次是使左右辫子的长度一样。转动GBA让女生把头偏向辫子长的那一面，到达合适位置时按A键，可以通过数辫子的结眼来决定左右长度是否一样。



●BOSS关：手推车【トロッコ】。在后面大石头的追赶下，两个不幸的人摇着手推车拼命逃跑。一边左右晃动GBA，一边按A键跳过断轨和障碍物。不得不说的是，左右晃动GBA会使画面看得不太清楚，增大了失误的几率。

8 外星人篇

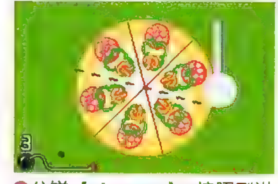
外星人奥布伦开着猪头飞船在宇宙中航行，疲倦的他不知不觉地睡着了，3个小时后被尖叫的警报声吵醒，原来飞船已经接近了黑洞，就要被吸进去了。奥布伦急忙打开瞬间移动装置，系统提示输入密码……奥布伦最后能成功脱离黑洞吗?

本篇主题是“IQ”，全部23个游戏都需要动一点点脑筋思考，游戏时间是其他篇目时间的2倍，各位都是IQ200的强人，应该不会被这么简单的题目难倒的。



●文字替换【いれかえモジ】：很简单的文字游戏，把下面的文字左右调换位置形成上面要求的文字就可以了，就算大家不懂日语也完全没有关系。

●同伴分类【なかまのもとへ】：转动大手接住空中掉下来的人和动物并进行分类，左边是人类，右边是动物。接不住人和动物或者分类出错都是不能完成本游戏的。



●分饼【ピッツァ】：按照刚进入游戏时出现的提示把饼分成四、六或是八等份。转动锯子到合适位置按A键可进行切割，随着难度上升，只切一次是不够的。

●登山【やまのけしき】：转动直升机移到最高山峰的位置按A键卸下登山队员。要注意的是有些云会遮住山峰，需要稍等一会等云飞走才能看出是否最高。

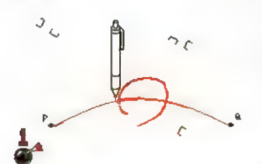
希望众小编能在读者的话后来一些评论，这样让人有了蛮温馨有家的感觉!
[illegible]、18、男、541700、广西省桂林市龙胜中学高175班 [illegible] 看卡通片 玩游戏机

●这是什么【これはなに？】：这是本篇最难的一个游戏，虽然大家都看得懂游戏中的图案，但要输入相应日文的话相信很多不懂日语的人就无能为力了。不过大家不用担心，下面列出了所有的日文对照，只要你背熟了就一定能过。



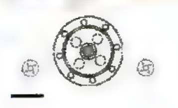
猫	（ねこ）
狗	（いぬ）
鱼	（さかな）
橘子	（おれんじ）
动物	（どうぶつ）
太阳	（たいよう）
嘴	（くち）
蚊子	（か）
向日葵	（ひまわり）
电脑	（ぱそこん）
时钟	（とけい）
手肘	（ひじ）
电话	（でんわ）
背包	（らんどせる）
甲虫	（かぶとむし）

●弹吉他【そったギター】:弹奏者右手的吉他位置分别对应乐谱的绿色、红色、黄色音符，按照乐谱上的顺序转到相应位置按A键弹奏。



●画弧线【シャーペン】:在P点和Q点之间画一条弧线，按A键可以弹出笔芯，过长的话画线时容易弄断，而且纸上也散落了不少的书钉会弄断笔芯。不过只要连通成弧线就行了，即使这条弧线有一部分过粗不美观也算过关的。

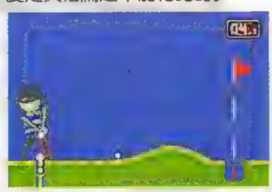
●BOSS关：滑轮天平【かっしゃばし】。行人和车必经的道路



上出现了两个大缺口，需要放下滑轮吊桥填补缺口，两个缺口无法同时兼顾，只能哪边需要就先放哪边。这里只需注意一个技巧就可以了，上了吊桥的行人或车从半空掉下来是没事的，所以只要等其上了吊桥就可以马上放下另一边的吊桥，当两边都需要同时过桥的时候此技对成功过关显得尤为重要。

⑨ 瓦里奥的时钟篇

本篇主题是“时间”，一开始只有20秒，每过一关会增加一定的时间，即使在某关失败了也要尽快结束掉以节省时间，时间降为0就会GAME OVER。所以在本篇里，时间就是生命，紧张程度是其他篇远不能相比的。



●一杆进洞【ホールインワン】：虽然游戏名是“一杆进洞”，但是无论你打几个球都可以，只要其中一个打进洞就算过关，遇到地面不平的情况时需要加大速度向左使劲甩GBA才能保证球滚上高坡。





●举哑铃【きんにく】:举哑铃锻炼肌肉，左右晃动GBA尽快做完要求的次数。

●扯厕纸【トイレットペーパー】:又是一个恶搞的游戏，



左右晃动GBA尽快把卷筒里的厕纸全部扯玩，那么下一位如厕的人就没有厕纸可用啦。

●精彩镜头【ビデオ】:向右转动GBA播放录像带，播放速度视倾斜度而定，向左就是倒带。比如这个击棒球的录像，要求就是等画面播到击球的瞬间将GBA回复水平位置进行定格才能过关。



●挤糖果【ほっぺたつつき】：贪吃的小女孩含了大量的糖果在嘴里，现在就是要把她吞的糖果统统挤出来。不过她非常调皮，你用手指戳她一边脸蛋，她又把糖果转到另一边腮去了。为了节约时间，使出必杀技，猛烈快速地晃动GBA吧。



●回转文字【まわしモジ】:噩梦般的黑暗游戏又来了，是本篇消耗时间的最大杀手，这次连图案都没有了，完全文字性质，不懂日语的玩家又要喊救命了。不要急，下面会列出所有问题和相应答案的，不过在紧张的情况下，要正确记起每个问题所对应的答案对于日语盲来说真不是件容易的事，最好的办法就是——学日语吧，呵呵。注意，以下问题里数学计算的那题并不一定要求是3，有出现其他数字的可能，看清楚题目要求。

还有40多天我就可以退伍了，在这难熬的岁月里，是掌机和《掌机迷》给了我支撑的动力，等到重获自由之后，我将更好的更方便的支持《掌机迷》。徐鑫，23，男，225001，江苏省扬州市牛奶坊巷57号 兴趣：电玩 动漫 网络

Q：しょうがっこうのつぎ
A：ちゅうがく

Q：やすみのひ！
A：きゅうじつ

Q：パパとママ
A：りょうしん

Q：たべもの
A：ぎゅうどん

Q：いたいやつ！
A：ちゅうしゃ

Q：ルイージのあに！
A：マリオさん

Q：このゲームのさくしゃ
A：ワリオさま

Q：がっこうのえらいひと
A：こうちょう

Q：だいどころにあるもの
A：ほうちょう

Q：だいがくのせんせい！
A：きょうじゅ

Q：ながいき！
A：ちょうじゅ

Q：こたえが3になるしき
A：2＋2－1

Q：スポーツ！
A：じゅうどう

Q：ひょうのもよう！
A：ひょうがら

Q：おんなのこ！
A：しょうじょ

Q：10ばんめのつき！
A：じゅうがつ

Q：おかねをかえること！
A：りょうがえ

Q：あいさつ！
A：こんばんは

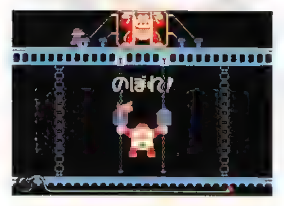


●BOSS关：弹簧球【バネ】。第一次时跟最开始瓦里奥篇那个一样，很容易过。第二次就是LV2的了，弹簧球与壶相距很远，需要猛烈快速摇动GBA才能砸碎壶。

⑩ 任天堂红白机篇

小学生奈波尔多邀请刚认识的瓦里奥公司社员艾町波尔多到家里玩，在一阵劲歌热舞之后，艾町波尔多突然发现了书架上的FC卡带，于是提议一起玩。奈波尔多找出FC机插上卡带进入了FC世界……

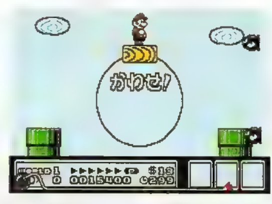
本篇主题是“伟大的任天堂！”，全部23个游戏均是当年FC名作的复刻。相信每一个从FC时代走过来的玩家对本篇里一大串游戏的名字一定不会陌生，什么都不用多说了，也许变成迷你游戏的形式后这些游戏的方式有些改变，但是那跨越了数十年却仍原汁原味的画面和音乐，加上心中不变的感动，都在告诉我们一个事实——有些记忆，永远不会被时间所磨灭。



●大金刚Jr【ドンキーコングJr.】：大猩猩被抓起来了，而这里需要控制另一只猩猩拿着钥匙去营救，空中有不少讨厌的乌鸦飞来飞去，除了注意躲避还要尽量节约时间去开锁。



●银河战士/变身球【メトロイド/モーフボール】：银河战士可以变成球状的一作，这里要求控制变身球到达导弹处就算过关。



●超级马里奥兄弟3/升降机【スーパーマリオブラザーズ3/リフト】：超级马里奥兄弟3增加了升降机的设定，死亡系数大大上升。而这里仅仅要求控制升降机躲避空中飞来的敌人。



●打鸭子【ダックハント】：在FC光枪游戏流行的时候，这是最著名的一个作品。当那熟悉的草地出现，当那些鸭子腾空飞起，当那只狗提着鸭子嘴角露出谄笑的时候，当年拿着光枪对着电视屏幕疯狂扫射的记忆是否又浮现在你眼前呢？现在转动GBA来玩，乐趣自然分外不同。

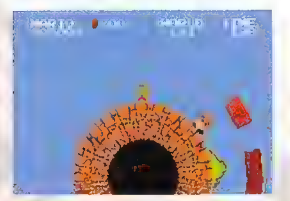


●赛尔达传说【ゼルダのでんせつ】：控制林克用盾挡住敌人发过来的炮弹，由于没有剑而且不能移动，只是简单的躲避游戏。

●疯狂摩托车【エキサイトバ



イク】:利用踏板让摩托车飞至空中，注意躲避空中的障碍物，不同LV对转动的方向和速度要求都不同。

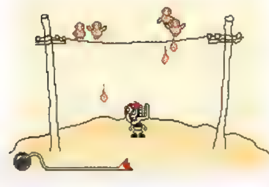


●BOSS关：超级马里奥兄弟【スーパーマリオブラザーズ】：以球形转动的一关马里奥，GBA向右的倾斜度不用太大，这样中等的速度可以减少失误率，到达城堡处降下旗子就算过关了。

瓦里奥超人篇

钻石市电视台报道了瓦里奥新游戏产品热卖的新闻。此时在博士研究所，库拉依伦博士正在加紧量产以满足疯狂购买的人们，没想到把正在玩游戏的瓦里奥也送进了制造机器里，经过制造机器的改造，瓦里奥变成了瓦里奥超人，浑身充满了力量……

本篇主题：瓦里奥无敌！全部29个游戏里可以看到各种形态的瓦里奥的英姿（呕）。



●电线麻雀【でんせんスズメ】：站在电线杆下的瓦里奥大人，望着电线上的麻雀流着口水，麻雀受惊后纷纷飞走，抛下一陀一陀的粪便，注意是躲避而不是去接住哦。



●钻木取火【ひおこし】：原始人发明的钻木取火，被瓦里奥盗用了，左右轻微晃动GBA就能钻出火。

●钓鱼【つり】：鱼上钩后，狂按A键收线，并向右倾斜GBA把鱼拉上岸。

●恶男回旋蹴【まわしげり】：转动GBA将近身的敌人踢飞，这个小游戏还有强化版通过扭蛋得到，相当有趣哦。

●减肥【ダイエット】：瓦里奥每天吃了就睡，不用干活，当然会变得像猪一样，一过磅自然会有意外惊喜了，猛烈晃动GBA自捶胸口来减到满意的程度吧。



●瓦里奥蠕虫【しゃくとりむし】：退化（进化？）成蠕虫的瓦里奥，为了食物艰难地挪动身体前进。LV3难度比较恶搞。

●瓦里奥还击战【しゅつげき！メカワリオ】：地球遭到入侵，瓦里奥坐上装甲机器人，向侵略者还击。敌方机器人攻击速度快慢依次为红色、蓝色、绿色。

●最终BOSS关：瓦里奥曼波舞【おどるワリオ】。本游戏里最有意思的一个，随着主持人的一声“Ladies and Gentleman，瓦里奥曼波舞现在开始！”，举着GBA的瓦里奥随着舞台摇曳的灯光翩翩起舞，跟着节奏摆动GBA。一共有6段舞蹈，对节奏感要求较高，如果是音乐强人的话应该不难。其中第3段开始是要跳的，我很多朋友第一次玩到这段都是举着GBA来跳，呵呵，其实只需要根据节奏按A键就可以了。



爆机后的新要素

1、爆机后出现蓝猴子关，速度普通，所有LV1难度的小游戏都会随机出现。

2、蓝猴子关分数达到25分以上会出现红猴子关，速度较快，所有LV1难度的小游戏都会随机出现。

3、红猴子关分数达到25分以上会出现绿猴子关，速度普通，生命只有1，所有LV3难度的小游戏都会随机出现，难度相当变态。

4、如果时钟篇的分数达到50分以上会出现新的时钟关“ギリギリ”，一开始只有3秒时间，而且所有LV3难度的小游戏都会随机出现，难度非常变态。

5、图鉴里会出现“しゃぎい”的新人物，里面有9种小游戏，这些游戏是在剧情模式里随机出现的，需要一定的运气才能收集齐全。







以下入手地点的“随机”指的是在剧情模式任意人物篇里通过BOSS关后的扭蛋机处随机得到，当该篇的BOSS没有新扭蛋给你时，会转出一些特殊的电话号码，在“其他”这一项的电话机里拨打，可看到一些有趣的电话内容，不过对于不懂日语的玩家来说基本没什么用。另外，图鉴模式里每个游戏下方会滚动显示需要的合格分数（黄色字体的），当图鉴内所有小游戏都玩至合格后变成全金冠，会出现本游戏的最终秘密。

唱片（レコード）

こちら ★ モナピザ	随机
オレたちピザ・ダインソー	随机
キラめくほしぞら	随机
メイクロード	随机
ジミー's　ダンス 2004	第一次通过外星人篇时入手
ハ・ナ・シュー	随机
タクシーのためのソナタ	随机
Helterskelter.	随机
せんろ	随机
ひらめきのまい	随机
ふあみふあみ REMIX	随机
ワリオ de マンボ	随机
Vision	随机
スーパーマリオブラザーズ	随机
メトロイド	随机
バルーンファイト	随机
レッキングクルー	随机
パルテナのかがみ	随机

乐器（がっき）

グリッサンドのピアノ	随机
しゃべらないピアノ	随机
つきのピアノ	随机
ちょうちょのピアノ	第一次通过吉米篇时入手
バイオリン	随机
リズムハンマー	随机

ベル	随机
デンデンだいこ	随机
マラカス	随机
ブタぶえ	随机
まがったギター	随机
カラーたいこセット	随机
ぞうげいろのせんす	瓦里奥超人篇限定出现
ふじいろのせんす	莫娜篇限定出现
クリームいろのせんす	吉米篇限定出现
あさぎいろのせんす	忍者姐妹篇限定出现
ももいろのせんす	忍者姐妹篇限定出现
あいいろのせんす	出租车司机篇限定出现
そらいろのせんす	出租车司机篇限定出现
みずいろのせんす	博士篇限定出现
さくらいろのせんす	外星人篇限定出现
まっしろなせんす	任天堂红白机篇限定出现
はだいろのせんす	任天堂红白机篇限定出现
スカイブルーのせんす	瓦里奥超人篇限定出现

玩偶（にんぎょう）

けんきょなオウさま	随机
アイドル（おとこ）	随机
くま	随机
タニパッパ	随机
とざんか	随机
キリン	随机
クネオくん	随机
キノコ	随机
ヨガマン	随机
ワリオ	瓦里奥超人篇限定出现
モナ	莫娜篇限定出现
ジミー	吉米篇限定出现
カット	忍者姐妹篇限定出现
アナ	忍者姐妹篇限定出现
ドリブル	出租车司机篇限定出现
スピッツ	出租车司机篇限定出现
Dr.クライゴア	博士篇限定出现
オービュロン	外星人篇限定出现
ナインボルト	任天堂红白机篇限定出现
エイティーンボルト	任天堂红白机篇限定出现
ワリオマン	瓦里奥超人篇限定出现

休息一下，下期再来。


特别企划
SONY
PSP
NINTENDO DS
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE

DS游戏聚焦

特别举办的DS体验会共准备了72台DS，全部能够用于运行游戏。在体验会上看到的这些游戏正是当天由岩田社长公布的，其中增加了4款预定与DS主机同时发售的任天堂开发的游戏，以及数款来自第三方厂商的DS首发游戏，以及正在开发中的DS游戏的详细情报。这里对体验会上玩到的游戏进行报道以及评论，另外还要介绍一些首次公布的游戏。

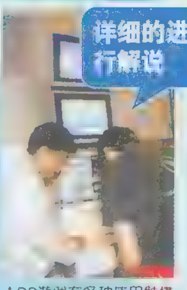
报道中的图标说明

- ★ 与DS主机同日发售（12月2日）的游戏
- 需要使用两个液晶屏幕显示游戏画面
- 需要使用主机下部的屏幕触控操作
- 需要使用主机内建的无线通信功能
- 需要使用主机内置的麦克风进行输入

会场里摆放了好几排DS试玩台。



SPIKE的《实习医生 天堂独太》试玩台前，身穿白衣的工作人员正在进行解说。



详细的进行解说

DS游戏有各种使用触摸屏的方式，知道游戏方式后就可以尽情玩了。

续报 总共收录了180种以上的触摸类小游戏 ★

触摸瓦里奥制造

发售日	12月2日
厂商	任天堂
类型	触摸瞬间ACT

《触摸瓦里奥制造》是高人气的《瓦里奥制造》系列第四部作品，其中不仅收录了180种以上使用触摸操作的小游戏，还有一些需要使用麦克风进行吹气操作的小游戏，触摸屏的各种使用方法都颇具实感。



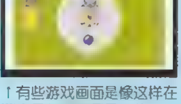
有画面分屏显示的小游戏



很多触摸操作的小游戏



有吹气操作的小游戏



有些游戏画面是像这样在两个屏幕上满屏显示的。



这是利用触摸屏划火柴点火的小游戏，相当的难哦！



也有些使用麦克风的游戏

这是需要使用麦克风的游戏，应该是往这个人的耳朵里面吹气。

续报 由于DS的机能而产生新变化的《超级马里奥64》 ★

超级马里奥64DS

发售日	12月2日
厂商	任天堂
类型	ACT

游戏包括了三个模式：主游戏、对战游戏以及小游戏。主游戏模式在N64版《超级马里奥64》的基础上重新制作，增加了触摸屏、2画面以及无线通信等功能，并且增加了许多新要素，包括以前所没有的新人物和新谜题等。在游戏中除了马里奥以外，恐龙耀西、路易、瓦里奥也能作为游戏角色使用，游戏内容更加丰富有趣。另一个亮点是能和朋友一起进行多人游戏，并且只使用一盘DS卡就能实现最多四人的对战。



游戏画面和地图分屏显示

对应30种以上的小游戏

支持最多4人的通信对战



争夺五角星的对战游戏

五角星争夺的游戏支持DS游戏下载，所以能用一张DS卡进行对战。

使用触摸屏的小游戏

游戏中共有30种以上使用触摸屏的小游戏，每个都是既单纯又深奥的。





使用一张DS卡来玩

使用耀西和瓦里奥来对战（画面为主游戏）。

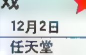


轻松愉快的30多种小游戏

这是超级马里奥·老虎机。



初公开 多人演奏，作曲，音乐游戏 ★



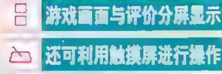
大合奏！乐队兄弟

发售日	12月2日
厂商	任天堂
类型	MUG

在这个游戏中，玩家可以使用包括吉他、贝司、鼓等在内的多种乐器来进行演奏。除单人游戏模式外，更可进行分声部的多人合奏，享受更大乐趣。除了演奏游戏收录的曲目以外，玩家还可以进行原创音乐的创作，还能在特定地点接受教导，以成为职业演奏家为目标吧！



↑除十字键外，更可使用触摸屏。



游戏画面与评价分屏显示

还可利用触摸屏进行操作

支持无人数限制的多人游戏

发挥创造性亲自作曲

使用触摸屏的小游戏

在游戏的作曲模式中，玩家可以轻松的进行五线谱乐曲的创作，充分发挥你的想象力吧！




↑真正讲究的创作模式，可以对音符、节拍进行细致的调整。

↑游戏中作曲模式的画面，即使不识谱，也可以进行创作。

初公开 一笔勾勒出的解谜游戏

直感一笔

发售日	12月2日
厂商	任天堂
类型	PUZ

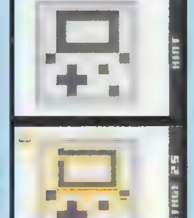
利用触摸笔，在屏幕上，一笔勾勒出黑白图案的边线，游戏模式包括，追求速度的挑战模式，考察思路的CHECKMATE模式，以及多人进行的对战模式。



对战时使用双屏幕

使用触摸笔一笔完成

可进行双人对战



↑一笔勾勒出边界，将其消除。



↑将DS横置，便可进行对战。

↑完成最后一笔，黑白调转。

↑颜色相同的图案消失。

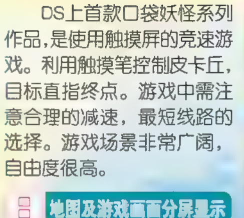
初公开 控制皮卡丘，冲向终点



口袋妖怪DASH

发售日	12月2日
厂商	POKEMON(株)
类型	RAC

DS上首款口袋妖怪系列作品，是使用触摸屏的竞速游戏。利用触摸笔控制皮卡丘，目标直指终点。游戏中需注意合理的减速，最短线路的选择。游戏场景非常广阔，自由度很高。




↑触摸控制皮卡丘。




地图及游戏画面分屏显示

利用触摸笔控制皮卡丘

支持最多六人的对战

↑注意观察地图保证顺利通过每一个CHECKPOINT。

利用飞行，节省时间

在比赛过程中，还可以乘坐气球等飞行道具，可以大大节省时间。

重坐皮卡丘型气球飞行

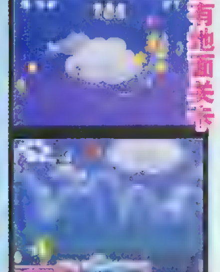
↑皮卡丘样子的气球，乘坐气球冲向终点！

续报 BABY马里奥与耀西展开云端大冒险

气球旅行(暂定)

发售日	未定
厂商	任天堂
类型	触摸ACT

使用触摸笔控制BABY马里奥与耀西，在触摸屏上制造连续云朵，保证他们顺利降下。继E3后又最新公布了本作的地面关卡，期待度大增。

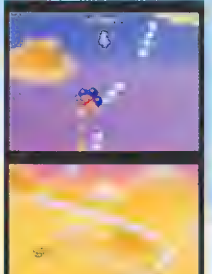


还有地面关卡

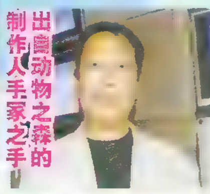
↑在E3上没有展出的地面关卡，制造出云彩为耀西铺设出前行的道路。

同时使用上下屏幕

在触摸屏上制造云彩



↑在下屏幕中画出云彩，为BABY马里奥与耀西制造行进路线。同时还要躲过敌人及障碍物。



出自动物之森的制作人手家之手的

↑由动物之森和耀西岛的制作人手家卓志负责开发工作。

初公开 充满新感觉的解谜游戏

陨石

发售日	未定
厂商	BANDAI
类型	PUZ

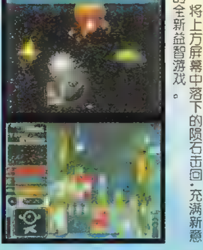
从上方屏幕中落下各种颜色的陨石，相同颜色的三个横竖碰到一起，便可向上打回。



上下屏幕间存在互动

游戏对应触摸笔操作

可进行无线通信对战



↑将上方屏幕中落下的陨石击回，充满新意的全新益智游戏。



水口和樱井的组合

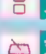
↑水口先生为本作的制作人，樱井先生为本作的设计，让我们共同期待这款强强联合制作的游戏。

续报 充满魅力的爱情故事 ★

愿为你而死

发售日	12月2日
厂商	SEGA
类型	触摸ACT

游戏主人公与一女子的邂逅而引发的意想不到的故事。通过触摸屏上的操作，解决难题，引人入胜的情节接连展开。



充满互动的双屏幕

对应触摸笔操作

某些细节对应麦克风



↑游戏中会出现类似与西格漫画式的画面如图所示，蝎子扑面而来，极具冲击力。

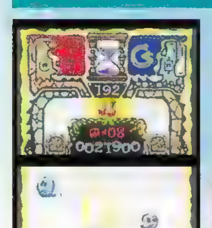


↑利用触摸笔，除去抓在她背后的蝎子。这一举动是否能促使爱的萌发。

续报 亲手画出PACMAN！

吃豆（暂定）

发售日	未定
厂商	NAMCO
类型	手写ACT



在触摸屏上一笔画出PACMAN，吃掉所有的小怪物，要注意按照特定的方式来画。使用触摸笔还可以进行让PACMAN改变行进方向等多种操作。

分数等信息在上屏幕显示

实体化的PACMAN

←满足一定条件还可以前往上方屏幕获取道具。

续报 风格独特的医院AVG游戏 ★

实习医生 天堂独太

发售日	12月2日
厂商	SPIKE
类型	医院AVG

游戏中玩家扮演实习医生天堂独太，利用触摸屏可以体验到进行手术或触诊时的独特感受。

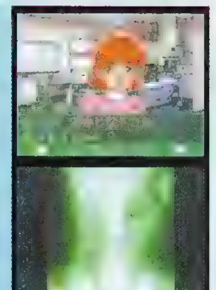
使用触摸笔对患者进行诊治

下屏幕中显示有用信息

用触摸屏进行手术操作



↑在触摸屏上进行手术操作，并可以随时查看相关信息。



↑图为患者的X光片，果然有种做医生的感觉。

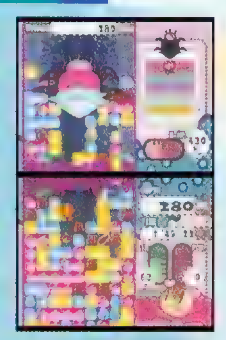
续报 钻探动作游戏，在DS上得到进化 ★

钻地小子 钻地之魂



发售日	12月2日
厂商	NAMCO
类型	挖掘ACT

以简单的操作和有趣的游戏内容而广泛受到玩家欢迎的《钻地小子》终于登陆DS。游戏中包含不少新要素，最注目的就是“压力模式”，一边钻探一边躲避巨大钻头的攻击，还能适时反击哦！



极具魄力的双屏画面

用触摸笔进行操作

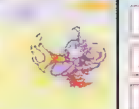
…适时的对上方敌人发动攻击。

续报 最多支持八人对战

噗哟噗哟FEVER

发售日	12月24日
厂商	SEGA
类型	APUZ





世嘉著名游戏登陆DS，游戏采用了简单快捷的触摸屏操作，最多支持八人对战，游戏节奏比较快，很容易发动FEVER模式的超级连锁给予对手打击。



下屏幕显示人物动作表现

使用触摸笔进行操作



支持最多八人对战

←游戏关键在于如何发动连锁。

续报 使用触摸笔进行战斗的RPG

怪蛋英雄

发售日	未定
厂商	SQUAREENIX
类型	RPG

半熟系列在掌机平台上的首作，一改以往的SLG类型，本作是原创的RPG类游戏，仍然保留了独特的禁断之蛋召唤系统，使用触摸笔进行战斗，下方屏幕中显示战场地图。









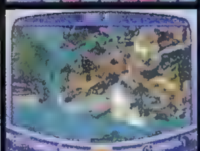
→怪诞风格及召唤系统在本作中得以保留。

初公开 发生在大都市中的冒险故事 ★

模拟人生

发售日	12月2日
厂商	EA
类型	AVG





玩家扮演一名普通市民展开都市冒险生活，随游戏的进行，玩家与周围人的关系会发生变化，游戏包括许多MINI GAME。充分利用双屏幕功能。

画面与选项分屏显示



支持无线通信功能

←许多小游戏都要使用到触摸笔。

初公开 简单的操作，简单的规则 ★

动物管理员

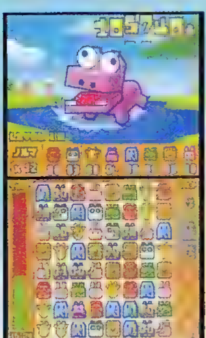
发售日	12月2日
厂商	SUCCESS
类型	APUZ

游戏规则十分简单，让三个或三个以上同种动物的头像处在同一直线上，就可以将它们消除并得分，同时要注意时间限制，并可利用道具帮助过关。使用触摸笔的操作更是回归原点，比使用十字键更方便快捷。游戏还支持双人对战。

上屏幕显示动物形象

使用触摸笔进行操作

支持双人对战



↑消除上方屏幕中所示动物后可以得到更多的分数。

初公开 充满乐趣的两个纸牌游戏 ★

滑头大汗游戏系列！VOL.1 COOL104JOKER&SETLINE

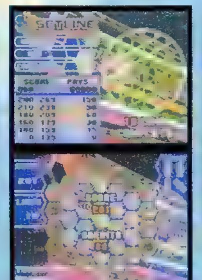
发售日	12月2日
厂商	ARUZE
类型	纸牌游戏

本作收录两款非常有意思的纸牌游戏，分别是：COOL104JOKER和SETLINE。

下屏幕中为游戏画面

使用触摸笔进行操作

支持双人对战





←游戏收录两款纸牌游戏，上方画面中显示各种数据。

初公开 人气网球游戏最新作

网球王子2005 CRYSTAL DRIVE

发售日	12月
厂商	KONAMI
类型	SPG

继GBA版之后，该系列最新作，即将登陆DS。新作中收录64名角色，为历史最多，使用触摸笔进行操作，并可发动“无我的境地”，游戏乐趣非同一般。

上屏幕显示比赛情形

用触摸笔进行多种操作

支持四人对战

←一些数据显示在下方屏幕中，点选教练形象后，选手能力会暂时提高。

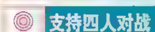
初公开 内容丰富的麻将游戏

役满DS（暂定）

发售日	未定
厂商	任天堂
类型	TAB

始于GB时代的任天堂著名麻将游戏系列的最新作，游戏中包括数种模式。无论初学者或麻将高手，都能享受到游戏的乐趣，另外，与玩家对局的都是来自马里奥系列的可爱人物。

下屏幕显示自己的牌面



→下方画面中，有许多图标，也许可以通过触摸笔操作。



初公开 任天堂推出的正统冒险游戏

アナザー(暂定)

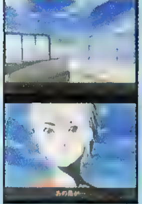
发售日	未定
厂商	任天堂
类型	AVG

游戏讲述的是一名少女为解开父母制造的神秘装置之谜而进行的冒险故事。游戏操作对应触摸屏及麦克风。

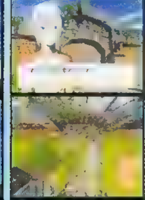





- 在下屏幕中解开谜题
- 用触摸笔点选可疑处
- 偶尔需要使用麦克风



↑图中的少女就是本作的主人公。



↑可以使用触摸笔控制人物的行走。



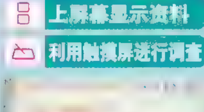
↑用触摸屏解开谜题。

初公开 手机人气冒险游戏登陆DS

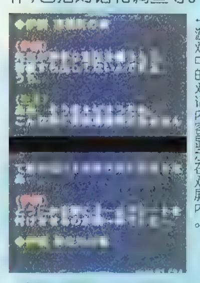
侦探・葵生川凌介事件簿 假面幻影杀人事件

发售日	今冬
厂商	元气
类型	AVG

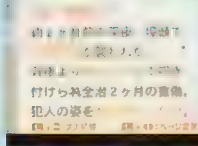
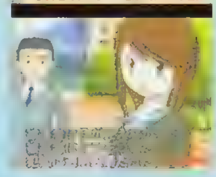
手机冒险游戏葵生川凌介事件簿系列的最新作。游戏中玩家扮演一名游戏剧本作家，解决遇到的各种事件。DS版中，可以利用触摸笔进行多种操作，包括对话和调查等。



- 上屏幕显示资料
- 利用触摸屏进行调查



↑游戏中的对话内容显示在双屏内。

↑对可疑事件的调查工作在触摸屏上完成，具体信息显示在上方屏幕中。

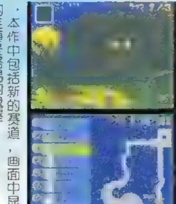
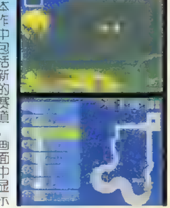
续报 马里奥和伙伴们共同出演的人气赛车最新作

马里奥赛车DS(暂定)

发售日	未定
厂商	任天堂
类型	RAC

马里奥赛车系列即将登陆DS。马里奥、路易、库巴等大家熟悉的角色都将出现在新作中，上下屏幕分别显示游戏画面及地图，最多支持八人通信对战。

- 下屏幕显示赛道地图
- 享受八人对战的乐趣

↑本作中包括新的赛道，画面中显示的难道是路易的鬼屋！？

初公开 DS上上演陆空大战

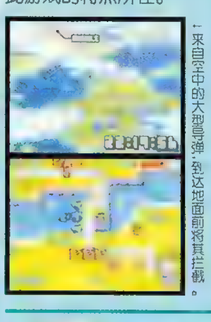
高级战争(暂称)

发售日	未定
厂商	任天堂
类型	SLG

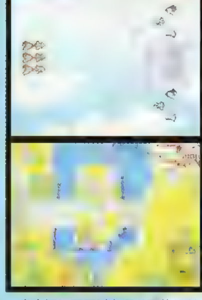
著名SLG游戏，高级战争系列的最新作。游戏巧妙利用DS的双屏，在上下屏幕中分别显示空中及地面战局。大大增加了作品的战略要素，这也是此游戏的特点所在。



- 陆空地图分屏显示
- 利用触摸笔进行操作
- 支持多人对战



↑来自空中的大型导弹，到达地面前将其拦截。



↑空中与地面同时进行激烈的战斗，战略性高于前作。

初公开 人气柏青哥游戏利用双屏完全再现

实战柏青哥必胜法！北斗神拳DS

发售日	未定
厂商	SAMMY
类型	ETC

人气柏青哥游戏北斗神拳登陆DS，上方屏幕人物格斗场面，下方屏幕中为老虎机，投币，老虎机的旋转和停止，都是用触摸笔完成的。



- 上屏幕显示格斗场面
- 用触摸屏控制老虎机

↑游戏中，我们看到北斗神拳中的人物做出精彩的格斗表演。

初公开 随时随地享受正统麻将的乐趣 ★

麻将大会

发售日	12月2日
厂商	KOEI
类型	TAB

游戏模式极其丰富，对手更有各自个性鲜明的十人之多，能进行包括LEAGUE、SURVIVAL等模式的对战，使用触摸屏的操作极其简单，并能支持最多四人的无线通信对战。





- 下屏幕显示自己的牌面
- 用触摸笔选择牌
- 支持四人对战



↑自己的牌面显示在下方屏幕中，上方屏幕中为传统界面。

初公开 充满浮世绘风格的动作游戏

伍佑卫门(暂定)

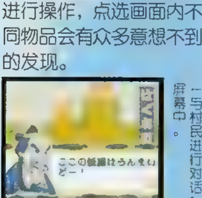
发售日	2005年4月
厂商	KONAMI
类型	ACT

游戏以江户时代为背景，画面充满了浓重的浮世绘风格，这款大盗伍佑卫门最新作，使用触摸笔进行操作，点选画面内不同物品会有众多意想不到的发现。

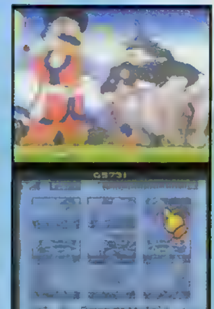


上屏幕显示相关信息

用触摸笔解开机关



↑与村民进行对话，对话内容显示在上方屏幕中。

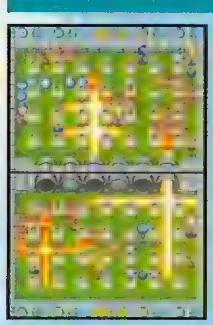


↑游戏的战斗部分利用触摸笔进行操作。

初公开 使用炸弹击倒敌人的人气动作游戏最新作

炸弹人

发售日	2005年
厂商	HUDSON
类型	ACT



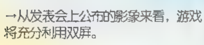
关于本作的消息仅限于这张图片，游戏充分利用了DS的双屏幕，上下画面存在互动，如下方画面中炸弹爆炸的火焰会延伸至上方屏幕。另外，上下屏幕由类似于门的装置连接，这样的设定非常有趣，从画面来看似乎能够进行对战。

←从图片来看，本作似乎可以支持多达八人的对战。

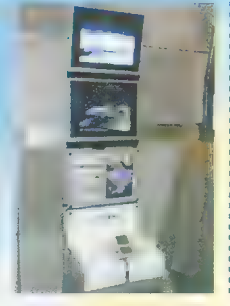
初公开 正统赛车游戏登陆DS

街道RACING BATTLE

发售日	未定
厂商	元气
类型	RAC



与其他机种上的《首都高BATTLE》和《街道BATTLE》同系列的赛车游戏，即将出现在DS平台，在DS发表会上公布了本作的假想影像，游戏详细内容不明。游戏将以日本国内众多山路为舞台，收录众多真实车种，玩家还可以对车辆进行改装。



→从发表会上公布的影象来看，游戏将充分利用双屏。

其他首次公开的DS游戏一览

本次体验会上还发表了其他一些首次公开的DS游戏，大多数为原创作品，也有一些是GC和GBA上大人气游戏的续作。

游戏名称	厂商
怪兽召唤师(暂定)	ERTAIN
迷你游戏!(暂定)	AKI
anima check RPG	ARIKA
头脑出汗游戏系列VOL.2(暂定)	ARUZE
头脑出汗游戏系列VOL.3(暂定)	ARUZE
迷宫(暂定)	ARUZE
A·RPG(暂定)	ARUZE
动作游戏	α unit
TOPIC WORLD	INTERACTIVE BRAINS
迪普拉林斯	INTERACTIVE BRAINS
战斗员山田2(暂定)	KIDS STATION
卡牌游戏	KIDS STATION
侦探AVG游戏	KIDS STATION
骨碌骨碌投!(暂定)	SUCCESS
新赛艇游戏	JAMS WORKS
最终幻想III	SQUAREENIX
SUPER BLACK BUS~强力冲击~	STAR☆FISH
RALLY DS(暂定)	SPIKE
新RPG(暂定)	TOMY
动作游戏	NOWPRO
魔法假日2(暂定)	任天堂
PROJECT JSS(暂定)	任天堂
桃太郎电铁(暂定)	HUDSON
A·RPG	HUDSON
ONE PIECE(暂定)	BANDAI
骨碌骨碌老板游戏(暂定)	BANDAI
KERORO军曹(暂定)	BANDAI
KEROKERO KING(暂定)	BANDAI
SD GUNDAM SLG(暂定)	BANDAI
魔法TOUCH(暂定)	BANDAI
超级机战人大战(暂定)	BANPRESTO
LONDONIAN GOTHICS ~迷宫之LOLITA~	MEGACYBER



责编/暗凌

文/NW旅团 greenhair xsquall 编/娜卡



玩的就是画面

——GBA画面最优秀游戏全面大检阅

序 2001年3月21日，我想我们掌机玩家都应该记住这个日子，在告别了巨大的GB和颜色单调的GBC后，我们迎来了新一代的掌机王者GBA。GBA以其合理的价位和强大的软件阵容奠定了她在掌机市场上的王者地位。确实，就连有着机战、高达、柯南、猎人X猎人、海贼王等人气大作支持的个性掌机WSC，面对GBA如此强大的市场号召力，也只能瞻仰GBA的鼻息而生存，甚至不得不默默地暗中退出掌机市场。而奠定GBA王者地位的，就是从在GB时代就形成的庞大软件阵容。GBA发售至今游戏已经超过了千个。而且游戏发售的势头没有因为即将到来的下一代掌机而减缓，相反各大厂商却在熟悉了GBA开发程序的基础上做出了越来越精美的游戏。而真正幸福的，就是我们这些玩家。回首这千余个游戏，看看这其中又有哪些是曾令我们留下难以忘怀印象的经典杰作？发出“GBA上也有这么漂亮的画面”的感叹吧！

精彩游戏画面检阅

黄金太阳

我想，把《黄金太阳》排在第一位大家肯定不会有意见吧？作为GBA上RPG游戏的开山鼻祖，《黄金太阳》带给我们的不只是一点震撼；更多的，是对未来可能的GBA精彩软件的无限憧憬和期待。笔者所购入的第一款软件就是它，入手的原因也正是被其优秀的画面所吸引，当时的电软还是白纸黑字，从杂志上并不能看出游戏的画面到底如何漂亮，但在众小编们对其一致的赞美声影响下，我毫不犹豫地选择了购入这款名作，花了我120元（盗版）。回家，拿出机子，插卡，开机，流泪……先不说召唤时的场景，光看游戏一开始那冉冉升起的金色太阳，就足以让我感动好些时候，游戏使用的是半Q版的人物风格，人物刻画的非常细腻，在表现人物个性这一方面，游戏中采用了非常细腻的方法。随着剧情的高低起伏，人物的表情也会随之而改变：或哭、或笑、或忧、或怒，非常可爱。对各种景物的颜色也把握得恰到好处。笔者有个爱好就是在一个有湖水的场景开闸关闸，看水颜色的变化。雪花，雨水，闪电，配合着不同的光线会让你沉醉在一个色彩斑斓的世界中。黄金太阳的战斗画面是采用斜45度视角，召唤是整个游戏的精髓。人物在召唤精灵时会有各自的特点，随着精灵数目的增多，召唤的画面也会变得越来越华丽。一次召唤，就如同看了一段小的动画片，风，水，火，土在画面中强烈的交错展现，要是看到如此杰出的画面时你还能忍住坐怀不乱，那你在其他GBA游戏中更不会找到高呼大赞的机会。而令人不可思议的是游戏的容量却是只有64M的，于是更多人在猜测随着容量的增大，GBA上的画面到底会达到一个什么程度呢？时隔一年《黄金太


↑黄金太阳中的一片银妆素裹。

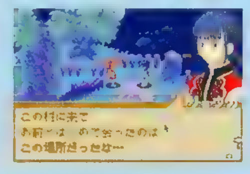
↑你是否也因为看到这样的画面而震撼呢？

PSP简直就是掌机造型的艺术品！比起任天堂的产品，那才叫BENUTIFUL！有实力我一定要收入我的私藏品中。
何峰，18，男，041010，内蒙古包头市包钢一中高三5班，兴趣：游戏、动漫　饿肚子省钱买PG

阳——失落的时代》在大家的千呼万唤下终于出世。游戏的容量增大到128M，在一代的基础上增强了光与影的刻画，颜色更加绚丽，壮观的召唤兽场面依旧是一大看点，可以说是一代的强力加强版。现在看来《黄金太阳》是完全用足了GBA的机能.也只有了解任天堂的Gamelot才能把游戏把握的这么好。有传闻说 Gamelot在GC上正在开发一个大作，多数人也都认为是黄金太阳的续作。要是真的的话，那么这一次，任天堂是否会满足大家的期待，以GC的强大机能带给我们另一个视觉冲击呢?

铸剑物语2

《铸剑物语》系列是眼镜公司仿照NAMCO传说系列所制作的一款武器创造ARPG游戏，也是GBA平台上少有的一款具有高素质画面水准的ARPG游戏,相信接触过前作的朋友一定都对其优秀的游戏品质留下了深刻的印象。刚推出不久的续作《铸剑物语2》相对前作来说，由于利用了128M的大容量，使得游戏画面又有了不少显著的进步。整体给人的感觉非常明亮，乍一看会让人误认为是黄金太阳的画面。人物设定则是请来了著名的藤岛康介大师担当，刻画得很是生动细腻。战斗画面相当华丽，虽然主角和敌人都以可爱的Q版造型登场，但是打斗起来还是相当有魄力,动作感十足而且爽快流畅，甚至打击中火光四射的情景也刻画得非常逼真。召唤魔法的表现也很让人惊讶。其他方面，多达200种造型不同的武器和怪兽图鉴也能满足收集狂人的爱好。要说不足的话，《铸剑物语》的战斗方式过于简单,角色动作的变化不大而且相对简单，这点不如NAMCO的传说系列。故事的流程也短了点，十几个小时就能完成了，通关后的隐藏要素也不多，这对于一个ARPG游戏来说，不太容易让人接受。总的来说，本作的游戏性不如其画面出色。希望在以后的作品中，眼镜公司在提高画面素质的同时，兼顾好游戏其他方面。把《铸剑物语》系列打造成一个集精美画面和良好游戏性结合的ARPG名作。



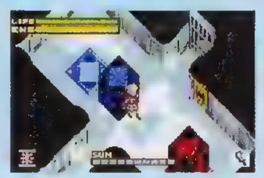


↑战斗场面集华丽魄力于一体。

我们的太阳

小岛秀夫这个制作人往往会带给我们惊喜，继《MGS》在PS的平台上大红大紫后，小岛又带着他的全新创意来到GBA，想在GBA上也出下风头。《我们的太阳》，一款搭载阳光感应功能的全新概念游戏降临到了GBA上，玩家要以真实环境的阳光来推进游戏的进程。主角在游戏中使用武器太阳枪能源的来源就是阳光。创意独特吧?最初笔者刚入手时看其画面，觉得似乎差了点，人物、场景、和敌人的颜色很不协调，给人一种凌乱的感觉。可是KONAMI的制作水平应该不止如此，于是笔者带着纳闷把游戏进行下去。当要用到太阳光时，到室外一照阳光，乖乖，光线使得游戏的画面变得夺目起来，原先的不协调感荡然无存。怪不得KONAMI鼓励玩家要到室外玩这个游戏，除了收集阳光原来还有这个原因啊（纯属个人感觉）。因为整个游戏流程多在灰暗的迷宫中进行，所以你要想方设法收集阳光。冒险途中所必须的各种解谜,BOSS战，净化的场面也都要用到阳光，因此天气因素就变得重要起来，要是遇见下雨天的话没准还不能进行游戏呢，很有趣吧?更巧妙的是在游戏中还时时可以看见《MGS》的影子，潜入，击打墙壁诱敌，都为这个游戏增色不少。比较遗憾的是在国内玩家大多数因为玩的是盗版或模拟器的关系，不能很好地体会到这个充分利用阳光的游戏。不过我们还是向小岛无限的创意致敬!

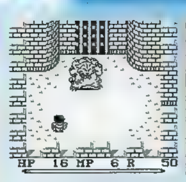
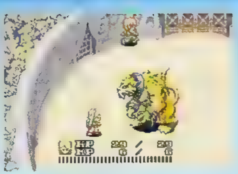




↑游戏中随处可见MGS影子。

新约圣剑传说

谈起《圣剑传说》，我想许多人都不会觉得陌生，应该说N多人对GB时代那个在两棵树之间绕8字的故事情节印象深刻吧?随着SQUARE重返任天堂的怀抱，我们终于能在GBA

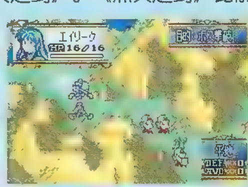



↑同样是斗技场一战，画面却是今非昔比啊。

上感受到这久违了12年的大作。当然，虽然剧情是以GB上的《圣剑》为蓝本，但经过十几年的改变，新的《圣剑传说》无论在画面，系统，及声效都做出了大的变更，全部都经过重新制作。游戏的画面已经达到GBA游戏中相当高的水平。随着时间的变化，清晨，白天，傍晚和深夜场景分别有自己独特的变化和色泽搭配。轻轻摇摆的花草，摇头扭动的蘑菇等细节完全重现PS版圣剑传说的画面，绝对没有那种批量生产的重复场景，完全取代了那个色彩明艳的童话世界，一切都让人感动和叹服。你是不是觉得游戏的画面似曾相识呢？对了，和SQUARE一起制作这款游戏的是Brownie Brown公司，大家在GBA上另一款熟悉的游戏《魔法假期》就是由他们制作的。两款游戏都很有古典风格吧？战斗画面虽然偶尔有跳祯，也在可以接受范围内，BOSS的巨大体积和战胜后的那个大爆炸做得颇有气势。12年啊！SQUARE让我们整整等了12年啊（热泪盈眶）。听了介绍你是否已经蠢蠢欲动了呢？那就快点打开GBA，也去体验下这久违了的感动吧。

火炎之纹章

喜欢《火炎之纹章》系列，虽然它并不像《黄金太阳》那样拥有华丽的召唤场面，可是它简洁，清晰的画面却令我无限钟情。当初听说要在GBA上发售《火炎之纹章--封印之剑》的时候确实让我小兴奋了一把。以前只经历过FC上的外传，由于FC简陋的机能，对其画面的表现只感觉一般般（在当时也许算不错的了），还有SFC上的圣战系谱。众所周知，GBA的机能在SFC上，所以当时我觉得似乎GBA上的火炎之纹章也就应该像SFC上的那种程度。等拿到游戏一看，惊讶地发现其画面效果远远在SFC上。不管是地图界面还是战斗画面，给我的感觉是非常明亮清晰。虽然采用了红、绿、黄这样原本该属于鲜艳类的颜色，但仍旧体现了淡色为主的合理搭配。什么是画面优秀？我们给它的定义是什么？画面华丽？色彩鲜艳？我想最重要的还是能让人有一种很舒服的感觉。而火炎之纹章就是这样的一个游戏。任天堂并没有把重点放在色彩的渲染上，而是在每场战斗的场景的制作上下工夫。树林、山地、雪地、夜地、沙漠、宫殿，都用很平淡的色泽勾画出来，但视觉效果却直接传达到玩家们的眼眶中了，很快，继封印之剑的成功后，任天堂又趁热打铁地推出了《烈火之剑》。《烈火之剑》比前作增强了战斗画面背景的刻画，同时为了方便玩家又增添自由选择是否开启背景画面的功能。战斗时背景配合人物的潇洒动作展现一击必杀时的魄力十足。刚刚问世的新作《圣魔之光石》中，人物转职后又可以选择不同的职业进而影响到人物的攻击方式和动作。而纹章系列的另外一个特色就是人物的设定了。从封印之剑到圣魔之光石，登场的个性人物差不多有一百多个，每个人物的资料里都有一张图片，每张人物图片都个性分明色彩得当。大多数人物可都是帅哥美女哦。个人感觉火炎纹章除了战略性外就是看人了，人物设定的漂亮与否，也是评价画面是否优秀的一个标准，所以把火炎纹章也放进了画面最优秀的作品里。除了简单美，人物的设定也确实让人赏心悦目。想想现在的玩家真的很幸福，下一作的火焰纹章将会在GC上出现，也从2D变成了3D，看来我们要感受3D的火炎纹章是不是要等NDS了呢？



↑地图整体给人一种简单明快的感觉。



↑典型的帅哥+美女搭配。

超级机器人大战D

至今为止，GBA上一共发售过4款机战作品（不包括即将发售的机战OG2）。虽然在GBA上制作的机战都是为了主流家用机上试验性质的作品，眼镜公司却



↑人物的特写。

其实呢，我是不玩掌机的，但是我的男朋友很喜欢，所以每月初和中旬他拉着我"有意无意"经过书报刊亭的时候，我就知道又该给他买《掌》了，感谢《掌》带给他一份单纯般的快乐！卓秋香．20．女．350002 福州大学259信箱．兴趣：旅游 英语、登山

并没有因此而草草敷衍了事。从最早的<机战A>开始，每一作都有令人惊奇的变化。单从画面来看，每一作都要比前作有所提高。我们可以从中看到眼镜公司的诚意。其中，机战D更是目前为止掌机机战中画面最强的一作。不管是机体战斗时细节的动作表现还是人物表情的特写，都比前几作多了不少优点。这里要重点提一下，自从"原创世纪OG"的开始，机战系列开始采用全屏的人物特写画面。也就是说在发动必杀特写画面时上方的血槽将被去掉，从而获得更大的空间，使画面更具魄力。这一尝试也获得了成功。在家用机上最新的机战MX延续了这个系统，让机战的热血性达到了最高……

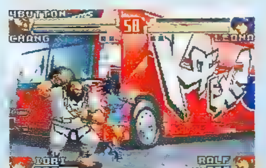


↑大魄力的必杀画面。

可惜的是，GBA上的机战始终没加上战斗时的粒子效果。一开始笔者还以为是受GBA机能所限制。但从<黄金太阳>中表现出来的特效来看，实现这一效果还是可能的。机战的最新作"机战OG2"即将在GBA上粉墨登场，让我们在此期待新作将把系列推向另一个高峰！

KOF-EX2

在经历了恶评如潮<KOFEX 新血>后，PLAYMORE找来了制作街机上94KOF的原班人马，开发出了GBA上正统KOF的第2作<KOFEX2--热血咆哮>。这次可以说MMV打了个漂亮的翻身仗，也一扫了掌机上不适合做KOF游戏的流言。EX2是以街机上的KOF2000为蓝本而制作的。2000上的场景除了BOSS战的场地外都得以保留，还原创了一个全新的场地：一辆超大的红色客车上醒目的印着KOF EX2，那深红的颜色除了带给我们感光刺激外，还让人觉得这次MMV是很认真的在制作这个游戏，故事模式中的6个场景都很逼真。充满韩国风情的商业街背景，主要展现在霓虹灯上。色彩各异的灯光交相辉映，地上的积水也倒影出这片黑夜里的艳景。旧码头则以灰色调为主，随处可见的船只零件配合远处废弃的船只，给人一种凄凉沧桑的感觉，水族馆背景中的水纹波动的展现也很令人惊讶。扩散中的水纹带来了不一样的层次感。还有沙漠中的风沙，不远处的金字塔等，相比EX1上单调的背景以及画面上不断出现的失帧和马赛克，这次MMV真的把功夫做到了家，可以说除了容量的问题而删减了可选人物外，几乎把街机版的2000完全复刻到了GBA上。凭借良好的手感和漂亮的画面，EX2成为了GBA上不可多得的格斗游戏之一！在EX2得到了不俗的表现后，MMV似乎放慢了脚步，迟迟没有KOFEX3的消息放出，是为了让EX2在GBA上划上一个圆满的句号？还是在利用更大容量酝酿一个更让人惊讶的战与火的世界？MMV留给我们的，是无尽的猜想……而我们现在能做的，就是等待。







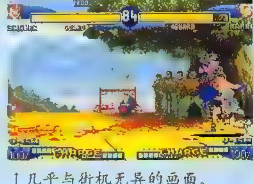
↑与前作比较，明显可以看出EX2的进步。

少年街霸ZERO3↑



↑神作啊……

2002年9月27日，是掌机格斗迷应该永远记住的一天。这一天，GBA版的《少年街霸ZERO3↑》正式发售。这款超越了GBA机能的游戏能让所有掌机玩家为之震惊。除了光影效果和语音方面略显不足外，其他方面与PS主机上同一作品几乎一模一样。CAPCOM移植其作品的深厚功力让人不得不拜。这次的ZERO3↑的背景采用了多重转轴技术，充分表现出纵深感，另外在人物的描绘上也很细致：人物的动感十足、发动O.C时的残影、发动


↑几乎与街机无异的画面。

必杀技时的瞬间静止画面，都将GBA的机能发挥到极致！并且在如此优秀的画面下却没有丝毫的拖慢现象，这简直是一种极上的艺术表现！作为一款格斗游戏，SFZERO3↑除了画面优秀外，手感也是第一流的，真正做到了与街机无异。而且，CAPCOM并不是单纯的移植。在PS版的基础上，增加了几个新人物，修正了一些BUG，不愧于名字后面的UPPER。海量的人物，精美的画面，一流的手感，容量却仅仅只有64M，让人不禁为CAPCOM的技术所折服。让我们YY一下：仅仅64M的容量就能如此完美的还原少年街霸ZERO3↑，CAPCOM有没有考虑过将“街霸3.3”移植到GBA上呢？它能创造这个奇迹吗？（众人：“你别做梦了！”）

星之卡比

蓝蓝的天，像棉花糖一样的白云，一个胖呼呼的家伙，在天空中吸了口气飘呀飘，这个是什么游戏？什么？



↑五颜六色的年糕。

星之卡比？答对了加10分！我们可爱的卡比在GBA上登场了哟！说实话，到现在为止笔者还不知道卡比到底是什么东西（橡皮？年糕？）我没有玩过FC上的卡比游戏，最早了解卡比这个词的时候是从任天堂现任社长岩田聪身上，不过从FC的机能上就可以想象的出这次在GBA上制作的星之卡比的画面是经过了一个飞跃。与《超级马里奥3-耀西岛》的蜡笔风格不同的是，卡比的画面就像是一幅彩色画一样，背景处理得很细致，春天的树林，夏天的海滨，秋天的城堡，冬天的雪地都给人留下了深刻的印象。着墨不多却恰到好处，色彩点点又不失和谐。游戏最大的亮点就是卡比的变身系统了，只要把各样的敌人吸进肚子里消化后，卡比就会变身并拥有敌人的特性，放电的卡比，喷火的卡比，唱歌的卡比……看着这一个个造型奇怪但又卡

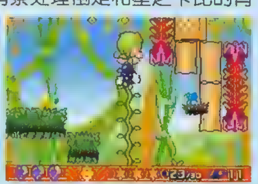


↑林克版卡比登场！

娃衣十足的卡比，会让人有一种忍不住去捏它一把的冲动，笔者时常在想要是真的世界里有卡比的话怎么把它玩一一，把GBA上的两款卡比游戏《梦之泉》和《镜之迷宫》推荐给爱好游戏的女性玩家，这些可爱的家伙连我们男生都无法抗拒了，女孩子们肯定会爱不释手的。还等什么？快点去取悦你的GF吧！

风之克罗诺亚

又一款有如童话般清新的游戏，这个拥有大耳朵的克罗诺亚如今也是南梦宫的招牌角色之一。如果说《星之卡比》强调的是简单、老少皆宜，那么这款游戏却要耗尽你的脑细胞。《风之克罗诺亚》更注重解谜要素，在游戏中遇到的一切困难都要用克罗诺亚的大耳朵去解决，是一款以跳为主的娱乐性游戏。画面方面，风之克罗诺亚的背景处理倒是和星之卡比的背景处理有着异曲同工之妙，但是克罗诺亚的画面层次感要比卡比的好，比如同样一个画面，卡比只有舞台和背



↑GBA上又一款不可多得的清新作品。

景，但是克罗诺亚除了背景和舞台之外中间还夹杂着一些物体，如蔓藤，椰树。也就是说卡比的画面只有两层，但是克罗诺亚的画面却有3层甚至4层。也就是通常所说的多重卷轴效果。南梦宫在背景层次感的处理上显得难能可贵。在每个大世界中，有一关是竖轴的冲浪关，游戏画面以非常快的速度向前推进，给人的视觉冲变

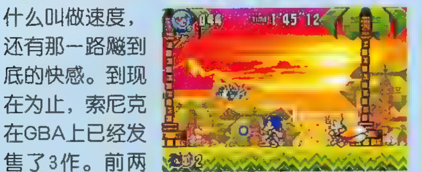


大的。由于游戏中存在着评价的问题，所以如何在这么快的版面中取得高评价，对玩家来说也是一种挑战。除了风之克罗诺亚1、2，GBA上还有一款克罗诺亚游戏《传说的星之徽章》，类型是ARPG，相比之下角度和画面都比不上动作版的好，有兴趣的玩家不妨在闲暇的时候拿出来试试这个清新的游戏，保证给你一种不一样的感觉。

索尼克ADVANCE3

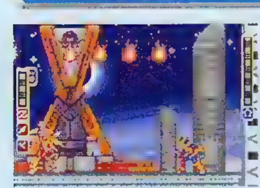
还是在很小的时候，在SFC上曾见到一只跑得很快的蓝色刺猬。直到后来才知道它的名

10月1日国庆，让我开心了一番，开心地玩GAME；开心地WATCH TV更重要的是开心地看《PG》。
陈天骋，14，男，200431，上海市宝山区泗塘五村73号602室，兴趣：玩电脑、做网页、PLAY GAME！



↑索尼克3的色彩度足以让人惊讶!

字——索尼克。应该说这款游戏首先带给我们的是视觉上的冲击，在这个游戏上你可以体验到什么叫做速度，还有那一路飚到底的快感。到现在为止，索尼克在GBA上已经发售了3作。前两作感觉是SONIC TEAM在GBA上的探路石，虽然做的并不是太差，但在画面的处理上却比不上最新作《索尼克ADVANCE3》。在网上有人说它不像是先前的《索尼克 Advance》的续作，反而更像是同样出自 SEGA公司的经典游戏《刺猬Sonic 》。游戏很好的将冒险和一贯以来 Sonic 游戏中那种急速冲刺的感觉完美地结合了起来。在快速跑动的同时，游戏的图像总是能和其保持同步，并没有出现拖慢现象，这点非常不错。除了我们的主角索尼克外，还有其他角色可以选择，各个角色造型栩栩如生。另外角色的动作也表现得非常出色。每个角色都有其特有的动作和姿势。游戏背景非常地华丽，使用了很多2D动作游戏中常见的横向卷轴效果。在这里说下，一代的背景虽然不坏，但是在角色的快速奔跑中却始终没有变化，不会随着角色的奔跑而移动。在3代中水下部分中水的波动效果给人的印象尤为深刻。不只是画面，每一关的背景音乐也制作得非常出色，配上角色的语音片段，可以说并不比GBA上同年发售的任何一款 GBA游戏差。

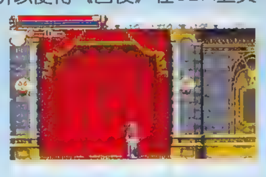
洛克人ZERO


↑GBA上动作游戏新宠。

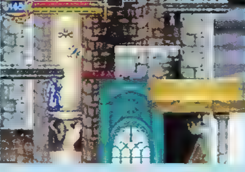
洛克人这个名字在大多数游戏平台上都出现过，在GBA上也不乏《洛克人与佛鲁迪》这样的正统作品以及别出心裁的《洛克人EXE》系列。而卡普空在GBA上原创的新生代主角ZERO已经压倒了原主人公洛克人成为GBA上动作游戏的新宠。众所周知，洛克人系列的难度一向是许多动作游戏苦手玩家难以逾越的难关，《洛克人ZERO》也不例外，保持一如既往的高难度。我其实不是一个ACT好手(为什么要用其实?本来就不是——)，但不能否认我对这款游戏的喜爱。画面在同类型游戏中可以说是非常出众的，色彩鲜艳且干净，复杂多元化的背景描画，极具质感的角色设定。ZERO俯冲时的残影和与各大BOSS间的战斗动作可以说表现得相当细腻。场景跨度也很大。不知道为什么，《洛克人ZERO》发售到现在已经出到3代，但游戏的容量一直没有提升，尽管在系统方面做了很大的改进，但是我觉得画面的提升不是很大。我想，要是用到128M的话应该还可以做得更加漂亮。尽管这样，洛克人依旧是GBA上少有的结合画面和品质的佳作。

恶魔城

之前有人向我提出，GBA上的恶魔城虽然游戏性不错，但是画面实在算不上好。于是一再犹豫着要不要把这个游戏也并入画面最优秀的画面内，想了好久，还是决定归入其范围。确实，由于初期GBA自身屏幕的问题及软件关系，首发软件《月轮》肯定是不被收入的，但是《白夜协奏曲》和《晓月圆舞曲》我觉得还是有必要介绍给大家的。先看《白夜协奏曲》，因为月轮不是IGA小组制作的，画面风格和传统的相差比较大。所以使得《白夜》在GBA上真正的成为了“首作”，不过聪明的KONAMI却从《月轮》失败的画面上改进了游戏的画面，与《月轮》暗淡的画面相比，《白夜》就制作的非常明亮，背景清晰细腻。让我印象最深刻的是从城堡的窗户往外看残壁、树林、闪电通过多重卷轴的效果结合在一起效果非常棒！因为是在古堡中进行冒险，所以为了配合主题对物体的描画都以灰色调为主。而不时出现的窗帘、相片又用了鲜艳的颜色。由于整个游戏都是仿照PS上的《月下夜想曲》而制作的，因此从储存点、菜单、场景这些地方都能看到月下的影子。第二作《晓月圆舞曲》画面保持了该系列的特色，制作的比《白夜》更加细腻，但是色彩的着墨没有《白夜》那么深，人物变得更形象，变身的特写


↑白夜给人的感觉非常明亮。

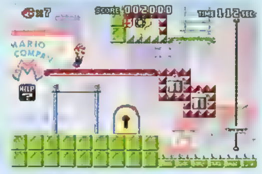
很有看头。感觉《白夜》的画面更贴近《月下夜想曲》。魂系统更是成为这作最大的亮点。有机会接触这两个游戏的玩家可以从各方面对比下，个人觉得这两作的画面还是相当不错的。


↑晓月的画面比白夜的更为细腻。

马里奥对大金刚



当初刚玩到这款游戏时，笔者的第一个想法是“任天堂实在是太强了！”2D的技术做出了3D的效果。游戏中的主角——马里奥，竟然做出了N64的感觉。可以看出任天堂对GBA机能的把握已经达到炉火纯青的地步了。游戏中的马里奥的动作十分流畅，自然，过场“动画”也有3D的感觉，一句话，玩这款游戏就像在玩全3D游戏！在感叹完画面后，发现游戏的乐趣也是很高的。任天堂公司把两个老冤家又凑到了一起。只不过，这次换成了马里奥为正义的一方（谁叫大金刚的人气没有马里奥大叔高呢。大金刚），去解救被大金刚抢走的小马里奥玩具。游戏的每一关短小精干，时间不长却需要开动脑筋才能过关。这种类型的游戏才是最适合掌机的游戏类型。



网球王子

“网球王子”（以下简称“网王”）这部动画片正在日本热播中，无论是日本还是中国都有大批“网王”的FANS。原作中的众多帅哥酷男更是吸引了一大批MM的眼球。精明的KONAMI当然不会放过这个抢钱的机会。在PS、PS2、GBA上都相继制作了大批的网王系列游戏。其中以在GBA上发售的数目为最多。但和有的纯粹用来骗钱的游戏不一样，大多数的网王游戏的素质都是不错的。GBA上的网球王子的游戏画面虽然简单，但颜色的搭配让人看起来很舒服。Q版的人物也不失细致，角色们在原作中的习惯动作被忠实地保留了下来。游戏的手感很好。单从网球游戏来说，也是制作的相当严谨。就算不是网王的FAN也能很有兴趣地玩下去。但这些都不是重点。最令人激动的，就是角色发动必杀时的特写镜头了吧。漂亮到了极点的特写镜头令FANS的投入感达到满点。虽然可以将这些特写镜头去掉，但恐怕没几个人会这么做吧？（笑）


↑龙马觉醒后的必杀。



元气史莱姆——冲击的尾巴团

曾几何时，ENIX旗下的招牌游戏《勇者斗恶龙》中最弱的怪兽史莱姆一跃成为了ENIX的代表性吉祥物，在GBA上更是出现了一款以史莱姆为主题的游戏《元气史莱姆-冲击的尾巴团》。


↑清新的画面让人眼前一亮。

游戏的画面非常清新。100只造型各异的史莱姆需要你所扮演的主角去拯救它们，角色的设定依旧是我们再熟悉不过的鸟山明大师，大概是为了迎合低年龄的玩家，ENIX把画面渲染的非常出色，不仅是QQ的史莱姆、河水、果子、岩浆、草地都用了很浓的色彩，一个场景就像用很多颜色拼凑起来一样，刺激你的眼球，非常有吸引力。可爱的史莱姆还会做出许多搞笑的动作，比如像橡皮糖一样拉长，还有些恶搞——让你做任务给鸭嘴兽去讨女朋友欢心。《勇者斗恶龙》中的其他怪兽也都客串到游戏中。如果说黄金太阳是从视觉的冲击角度带给你享受的话，那么这些可爱的橡皮糖则完全是从它们

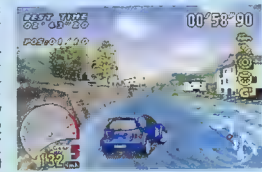
自身的可爱来博取你对他们的喜爱。根据这个游戏改编的动画片也在日本的电视台上映了，同样是可爱的造型，漂亮的画面，可是我们中国的观众就没有这个眼福了。游戏本身也非常耐玩，有些要素要通过联机后才能获得，在保证了画面的同时也保证了游戏的耐玩度，强烈建议你在阳光下品位这个游戏哦(不要在夏天)，这些史莱姆会带你走进一个五彩斑斓的世界哦！



↑画面色彩渲染的很鲜艳。

V-RALLY 3

利用GBA的机能做出来的3D游戏没有马赛克，你相信吗？恐怕没几个人会相信这句话。但是，V-RALLY 3做到了。游戏厂商使用了独特的3D引擎，使3D场景表现得极为出色。各种复杂的地形以及气候条件都被忠实地还原，使得场景中的贴图精细到了令人看不出马赛克的地步。虽然在游戏中还存在着一些贴图错误，但这并不能妨碍V-RALLY 3成为掌机上画面最出色的赛车游戏之一。包括后来出的几款赛车游戏，几乎没有哪个能在画面上超过这一作的。不仅如此，她的游戏性也是一流的，种类繁多的赛车以及各种类型的比赛模式都使得游戏时间充满了乐趣。根据不同的赛况及时更换赛车零件更是FANS研究的对象。赛车游戏FAN的必玩之作。就算你不是赛车游戏的FAN，也来尝试一下V-RALLY 3吧，一定不会让你失望的。



↑几乎看不到马赛克的画面。

艾克斯对赛瑞2

GBA极弱的3D机能注定了一些类型的游戏不太可能有多大的发展。FPS(第一人称射击类游戏)就是如此。但是一些厂商偏偏迎难而上，在GBA平台上相继开发出一些FPS游戏。连PC上大名鼎鼎的DOOM系列也曾出现在GBA上。但绝大部分FPS游戏都可以用“惨不忍睹”来形容。就在大家认为FPS类游戏在GBA上彻底失去发展前途的时候，一款原创的FPS却吸引了一部分玩家的目光。这款名叫“艾克斯对赛瑞”的FPS游戏，巧妙的利用GBA的3D机能，游戏的背景处理的十分干净。虽然里面的人物还是能明显地看出马赛克，但游戏人物和背景能清楚的区分出来，玩的时候也很流畅，没有多少丢帧失帧的现象，彻底击碎了“GBA上做不出好FPS游戏”的说法。笔者的几位从来没接触掌机的朋友竟然将它看成了“CS”(没有几个玩家不知道这个PC上最流行的游戏吧)！笔者的那几位朋友在试玩后觉得，游戏上手很快，只要几分钟就能完全熟悉操作，除了AI 稍低外，几乎没有缺点。



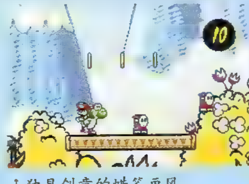
↑掌机FPS的最高作。



↑令人惊异的3D效果。

超级马里奥3——耀西岛

如今的GBA，已快成为众大厂商炒冷饭的法宝。几乎只要是稍微有点名气的游戏都被复刻或移植到了GBA上。身为老字号招牌的任天堂，更是把炒冷饭的技术发挥到了极点，把SFC上的《马里奥》系列1-4都搬上了GBA平台。虽然其他几作素质平平，不过第3作《超级马里奥3——耀西岛》却是值得让人关注的游戏。笔者第一眼看到这个游戏，就深深的被这个极具个性的蜡笔画风吸引住了。回首《耀西岛》的历史，它最早是从90年代中期SNES主机游戏上移植过来的，所以到了GBA上，整个游戏的视觉效果就更加让人期待了。结果，《耀西岛》在GBA上的表现甚至超过了它原先的版本。在这里不得不拜任天堂一个，居然能把大量蜡笔画风的多彩景色和活泼可爱的耀西完美结合在一起，创意100分！游戏中的战斗用到了大量特殊的sprite缩放和旋转技术，同时一些独特的游戏性技巧还为一些画面带来



↑独具创意的蜡笔画风。

了三维立体的表现。可以说在游戏中时时有令人惊喜的发现。游戏的方式也是非常独特，名为马里奥系列，实际上是要你控制小恐龙耀西带着BABY马里奥去冒险。和其他几作不同的是,只要在触碰到敌人后，在规定的时间中找回马里奥,就不算失败。这一新系统为游戏增加了和以往不一样的趣味性。相比较下,GBA上另外单纯复刻的3作就体现不出任天堂的诚意了。凭借着良好的创意和漂亮的画面，《超级马里奥3——耀西岛》在欧美最热门的游戏网站之一的GAMESPOT所举办的评选中一举夺得了最佳图形奖。可以说它是GBA中动作领域里最优秀的ACT游戏了。

马里奥弹珠台



自从马里奥大叔第一次在街机上登场以来，这位意大利的水管工(木匠?)除了在正统的“超级马里奥”出场外，还发展了不少副业。近些年来有愈演愈烈的趋势。就在不久前，这位大叔又发展了一个副业——马里奥弹珠台。和GBA上其他的弹珠台游戏经常使用的顶端视角不一样的是，马里奥弹珠台所用的后上方视角，让场景的空间感立刻显现在了玩家的眼前。当由马里奥变成的小球在弹珠台上撞来撞去的时候，玩家往往会形成一种错觉，觉得自己正在玩的是真正的弹珠台，不自觉地倾斜掌机来控制马里奥的行动路线（虽然这是不可能的）。不过能将玩家的眼睛欺骗成这样，也不得不佩服任天堂的功力。游戏中的场景也很漂亮，从第一关的草原到后面冰原、沙漠、鬼屋,一个一个精美的场景加上高度的游戏性使人在玩游戏时欲罢不能。作为这样的一款小品级游戏，充分体现了任天堂所坚持的“简单，好玩”的游戏理念。



↑冰原场景。

国际超级明星足球

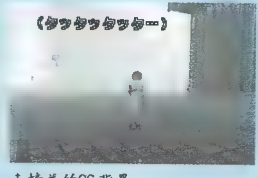
说起足球游戏,绝大多数玩家都会想到“胜利11人(WE)”。确实，家用机版上的“WE”已经到了同类游戏不可逾越的高度,在这个情况下，GBA版的“WE”也顺理成章地登场了。但今天我要说的是另外一个游戏——国际超级明星足球（以下简称ISS）。从SFC时代走过来的玩家一定听说过这个游戏。这款同是由KONAMI公司游戏当时在玩家的心目中的地位就和现在的“WE”一样。笔者也是冲着这个才将游戏入手的。将这两款游戏放在一起比较，笔者不得不说，这一次，是ISS赢了。首先，从画面来看,ISS采用的是侧面2D的表现方法。这样，凭借GBA出色的2D机能，画面的细致程度就比“WE”的“3D”画面提高了一个档次。比起“WE”足球场上单调的贴图,ISS中将草皮描绘得极其真实。在配合全程的语音和背景球迷加油助威的声音，逼真地还原了真实的球赛气氛。要想在掌机上体验原汁原味的足球，笔者还是建议玩“国际超级明星足球”





寂静岭

游戏发售的很早，可能是考虑到GBA的机能不足以处理令人接受的3D画面，而2D的画面又会使《寂静岭》原本的恐怖感荡然无存，所以KONAMI以电子小说的形式来制作了这款游戏。故事内容采用了家用机上系列的第一代作品,还是讲述哈利寻找女儿及此展开的故事。开场的那段高素质CG动画在GBA发售初期绝对是独一无二的。游戏中采用了高清晰静态CG作为背景,各种无法藉由GBA本身的能力处理的场景和怪物在这种特殊的处理方式下也都跃然“屏”上,配合着制作精良的音乐，让喜欢《寂静岭》系列但又无力购买PS2等高级机种的玩家也能照样领略《寂静岭》所带来的无穷魅力,同时，卡片



↑精美的CG背景。

收集要素也延长了游戏时间。推荐懂日语的玩家一定要尝试一下该作。本作在剧情上可能没有“恐怖惊魂夜”那么博大精深，在带入感和紧张程度来说绝对不亚于GBA上的任何一款音响小说。

精彩游戏画面展望

其实在这众多的GBA游戏当中，还有一些画面做得很漂亮的游戏，由于篇幅和时间的关系，我们找了些大家相对熟悉且画面比较华丽的游戏。在GBA近2000多款庞大的软件阵容中，也不乏其他一些画面精美的杰出游戏，比如FFTA、正邪幻想曲ZERO、陆行鸟大陆，SD高达G世纪A …等等。现在在文章的结尾，让我们对未来即将发售的几款大作游戏做个小小的展望吧。

萨尔达传说——不可思议的帽子



本来想把《萨尔达-诸神的遗产》也划入其范围，看中的不是复刻SFC版的萨尔达，而是联机模式四支剑中的林克。觉得那样的萨尔达才是GBA上应该出现的样子，经过卡通渲染的林克更加可爱,各种表情动作也多种多样。《不可思议的帽子》就是这样一款原创的游戏。整个游戏都是四支剑的画风。想起来现在老任和卡普空的关系不错,近几款关于萨尔达都是交给老卡来制作。那我们就等游戏发售看看老卡带给我们视觉新体验的萨尔达吧。

超级机器人大战OG2



GBA上超级机器人大战系列的第5款作品，前面四款中只有机战D的动画效果制作的最棒，而这紧接着机战D而来的作品应该不会做得比机战D差吧。随着官方图片的进一步公布,众多机战迷一定也早已热血沸腾了。让机战的风暴来的更猛烈些吧!

王国之心——记忆的锁链



有传言说GBA版的王国之心用了256的超大容量，如果真的是那样的话，那在画面上我们绝对要好好期待下，可是从放出的图片看，王国之心的画面虽说不算差，但是也没有特别的出色。希望SQUARE可以给我们个惊喜，在未来的日子里好好强化画面的内容，对得起王国之心这个名字。

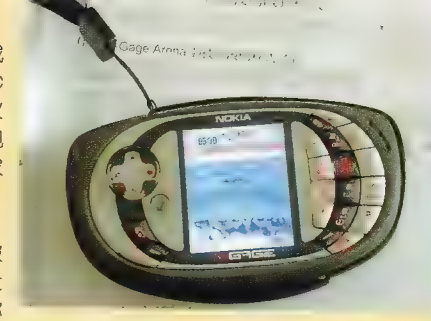


好了，文章到这里要告一个段落了，如果要了解最新的掌机动态，还是请大家多多关注《掌机迷》吧！最后感谢我的团友克雷斯，林森，Terryfly及Kavin等人对我们在写作上的帮助，非常感谢！

世界上最遥远的距离不是生与死而是我一直给你寄回函卡，你却从没登过我的话。
张腾，14，男，730050，甘肃省兰州市七里河区第四中学初三4班，兴趣：玩电脑游戏　看《掌机迷》、学习

2004手机游戏市场回顾

文/吴茂林
编/娜卡



近几年IT产业中的游戏产业备受瞩目，从传统的PC单机版游戏到如今风风火火的网络游戏，游戏产业表现出强劲的走势，也让各商家看到了远景和巨大的商机；另一方面，在 2004年年底，中国的手机用户可能将突破“4亿”大关，继续保持“全球第一移动用户大国”的称号，这两大利好因素交织在一起，就催生出一个巨大的新兴市场——手机游戏市场。

我们所说的手机游戏，不仅仅指的是像贪吃蛇这类的游戏，目前在手机上可以实现的游戏粗略估计也有上千款（光移动梦网上“百宝箱”服务里的游戏就有600多款），一般可根据平台系统和应用技术等方面细分成几大类别：第一大类是通过WAP技术实现的，比如像空中网提供的多款WAP游戏；第二大类是通过短信的方式进行交互式的游戏；而第三大类就是基于JAVA／BREW等技术平台而开发的各类游戏，这是目前最红火也是最有发展前景的游戏平台模式；第四大类手机游戏是基于像SYMBIAN、MOBILE PPC 、LINUX这类的智能手机平台而开发的游戏，多为从PC单机版游戏中移植过来的经典游戏，但对游戏终端的性能要求相当高，当然还有第五类游戏，就是固化在手机内部的游戏，如三星X199内的X战机等等。前三类游戏在安装和使用过程中或多或少都会应用到无线数据业务，所以我们把这三类手机游戏统称为“无线手机游戏服务”，而第四种类别的游戏可以通过PC机安装到游戏终端手机上，摆脱了手机游戏对无线数据业务的依赖，也降低了游戏的成本（下载和使用中的），只是这类智能手机终端目前价格并不便宜，这也是影响手机游戏普及的一大因素。

大多数人都称2004年为中国手机游戏的普及年。我们知道，手机游戏市场的主要消费群体大多为年轻人，收入水平不高。去年底，中国移动主推的JAVA百宝箱中的手机游戏偏重于低端的娱乐游戏，但当时支持JAVA程序下载使用的手机都是3000元以上的高端产品，这就使手机游戏产品的目标用户与手机终端用户存在矛盾，喜欢玩游戏的用户终端产品消费能力弱，终端支持下载游戏功能的用户对游戏的接受度和使用率又不高。好在这种尴尬在今年已经解决，手机市场的技术革新及产品更替，让支持java的手机在一年之间从平均3000元的售价降到了1000元上下的级别上，这可以算得上是2004年手机游戏市场能够启动并火爆起来的硬件基础吧，因为目前流行的手机游戏大多集中在JAVA技术上。另外，像诺基亚N-GAGE QD这样的专业游戏手机的发布，也为2004年的手机游戏市场平添了几分趣味，在现在讲究“术业有专攻”理念的背景下，专业的游戏手机看来是大势所趋也。

另外，随着市场基数的不断扩大，SP运营商的数量也在飞快的递增，中国移动逐步规范市场，联通BREW和UNIJAVA标准逐步确认，中国手机游戏市场也在逐步的走向成熟，越来越多的国内国外著名软件商也加入到了手机游戏的研发队伍中来，而收购行业现有手机游戏优秀开发商的举动更算是一条捷径，比如像盛大收购北京数位红公司就算是2004年手机游戏行业中的一件大事。北京数位红公司是目前手机游戏市场中的老大，截止2004年上半年，北京数位红成功开发的数百款软件产品已经销往十多个国家和地区，成为国内在Nokia Symbian OS平台和J2ME平台最大的游戏软件供应商。而在年初，盛大只是收购了数位红的少部分股份来试探一下手机游戏市场的形势，但在观望了八个月后，在2004年的9月，盛大宣布追加投资实现对数位红的完全控股，这也从一个侧面反映了手机游戏市场的快速升温让外部的投资者也对此行业充满了信心。

中国国产软件业的旗手——金山公司在2004年6月16日获得开展“百宝箱”业

务的资格，凭借金山公司在软件方面的优势，他们一口气推出了三款“百宝箱”JAVA游戏产品，其中像《草船借箭》就是取材于三国时期草船借箭的故事，可玩性强，操作简单。

另外，世界首款大型手机网络游戏《三界传说》在10月1日正式开始进行大规模公测，这标志着手机用户第一次能够真正在自己的手机上玩到大型手机网络游戏。用户加入此游戏后可以练级、聊天、组成帮派、甚至PK，这款游戏同样基于GPRS的2.5G技术，有丰富的图像和音乐效果，特别是光武器就有几十种，相信这样一个世界第一款手机网络游戏的推出将把中国的手机游戏市场的水准带到一个更高的层次。

如果说JAVA 手机的降价从硬件技术方面解决了手机游戏市场的瓶颈，那么像盛大、金山、高通这类进行软件及游戏研发工作的企业进入手机游戏市场，从软件资源的角度也促进了手机游戏市场的蓬勃发展，在软硬件都得到支持的情况下，手机游戏市场的“井喷”只是时间问题，这一点许多行内人士都达成了共识。所以，回顾2004年的手机游戏市场发展旅程，我们看不到2002年的艰难，也没有2003年的躁动，我们看到的是一个欣欣向荣的市场，一个对于投资者和用户来说都是双赢的市场，至于2005年的手机游戏市场是个什么样子？我们现在不敢妄下决断，但是有一点是可以预测的，那就是在3G时代到来后，手机游戏市场的未来会比现在更灿烂的。

手机游戏回顾

游戏名字：ashen
游戏类型：第一人称射击
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★

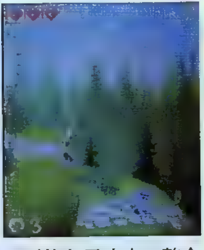




ashen是专为N-GAGE平台设计的游戏，是一款超自然恐怖主题的第一人称射击游戏。故事的起因是主人公雅各布的姐姐引发了一场灾难，导致七河市被风暴和超自然现象侵袭，城市陷入混乱之中，而主人公雅各布清楚这场灾难的起因和后果，当其他市民在纷纷逃离的时候，他必须重返七河市来拯救世界。游戏采用第一人称射击模式，可支持4人同时战斗，还能通过蓝牙无线技术进行联接对战。游戏拥有8个单人游戏地图（可用在多人游戏中），外加2个多人地图，特别是大量城市废墟的场景和通往外星人世界的大教堂画面十分壮观。游戏中有7种智商非常高的敌人，包括会攀墙的敌人，而主人公可使用9种武器，从手枪到手雷再到火箭发射器,另外还有独特的“幽灵视角”模式，可探察隐藏和隐身的敌人。游戏画面细腻，但操作不方便。

游戏名字：小丑奇兵Pandemonium
游戏类型：第三人称动作类
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★★





这是一款在N-Gage平台上气氛较轻快的3D动作游戏，故事发生在中世纪城市“Lyr”，游戏一共有11个级别，都是设在中古城市Lyr的场景中。主人公是Nikki（女孩）和Fargus（小丑），两位主角各自拥有不同的能力，Nikki比较偏向于跳跃，Fargus则偏向于攻击，整个游戏对于弹跳和前移的动作协调要求相当高，而沿途收集金币到一定数量后则可以增加主人公生命值，获得多玩一次的机会。游戏中的一切都是以多边形构成，场景庞大，人物动作流畅，人物对于按键的响应依然非常迅速，随着游戏的深入，难度逐级递增，可玩性相当强。

游戏名字：sega rally
游戏类型：赛车运动类
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★★

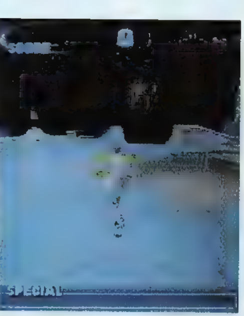




不用我过多介绍，这款游戏应该有很多的FANS,特别是喜欢赛车的朋友们。游戏中备有八款真实车款随意选择,玩家可以选择三种不同游戏模式(Quick Race 、Arcade 及 Championship) ,可挑战沙漠赛道、冰雪赛道及草地赛道等多条依照全球真实公路设计的高难度赛道。游戏细腻的3D 立体图像配合玩家敏捷的操控，风驰电掣的快感就由此爆发。

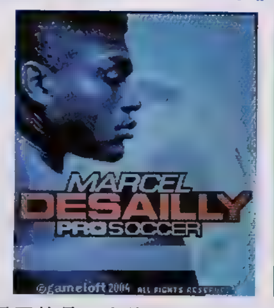
游戏名字：滑板高手tony hawk pro skater
游戏类型：运动模拟类
上市时间：2004年5月9日
可玩度：★★★★★

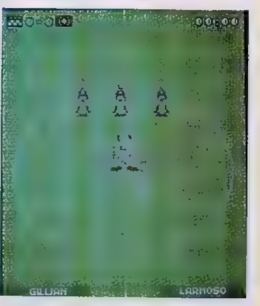




《托尼霍克滑板tony hawk pro skater》是一款被大家认可的体育运动摸拟类游戏，可以说是欧美最具影响力的体育游戏系列之一。在手机终端上运行的这款滑板高手同样是一款极限滑板游戏，游戏中的主人公原本是一位籍籍无名的街头小子，借着滑板而功成名就，最后成为举世知名的滑板高手，个人感觉这算是手机终端上画面质量最好、可玩度最强的游戏之一。

游戏名字：马塞尔德塞利 职业足球marcel desailly pro soccer
游戏类型：动作模拟类
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★★

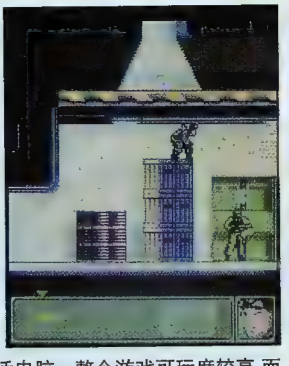




与EA的FIFA2004相比，德塞利职业足球除了名气小之外其它方面并不逊色。这个与法国国脚德塞利同名,并且由德塞利亲自代言的超级足球游戏玩法包罗万象，玩家置身于世界顶尖球场，与32支欧洲球会及国家足球劲旅大斗脚法。重要的是，在德塞利职业足球中主人公可利用蓝牙无线技术与多人对战，配合逼真画面及精彩游戏设计，让玩家体会到与PC 机上同样的足球游戏效果。

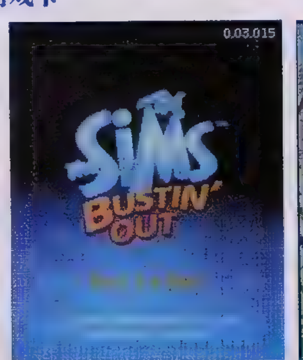
游戏名字：秘密潜入 **游戏类型：第三人称射击类**
上市时间：2004年3月9日 **可玩度：★★★**

主人公汤姆是美国国家安全局成员，奉命渗透到全球各地的恐怖分子营地进行侦察和收集情报，他要利用环境躲过敌人的视线，并要利用各种手段破坏安全系统以得到宝贵的情报。游戏操作简单,按4、6键左右移动，按2、8键跳上或下蹲，当山姆的头像变成暗的，他便无法被人看见。当他在黑暗的地区的时候按2或上,便可以躲起来。按右软键或按5号键是射击或激活电脑。整个游戏可玩度较高,而且画面做得较精致,音效效果也不错。

游戏名字：模拟人生——纯属意外(The Sims Bustin' Out)
游戏类型：角色养成类
支持机型：NOKIA N-GAGE NOKIA N-GAGE QD
游戏来源：诺基亚专用游戏卡
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★★

《模拟人生》（The sims)是美国电子艺界(EA)在PC游戏市场上最著名的一款角色养成类游戏，今年也被移植到手机上。在手机终端上运行的这款游戏与PC机上略有不同，游戏开始时的主人公可以通过各种全新的流行服饰来打造颇具特色的个人风格，这些都会影响到后面游戏经验的成长。然后主人公通过不断地进行对话，根据游戏要求完成任务，获得经验，游戏的场景也逐渐从叔叔家移到酒吧、综合商店、码头、图书馆等十几个地方，到最后主人公协助警察找出罪犯并缴获火箭，让主人公从一个小男孩一步步地成为一个大人，也许这就是《模拟人生》的解释吧。此款游戏画面质量一般，但是趣味性非常强，有很强的逻辑性和延续性，是一款难得的好游戏。





游戏名字：三国演义——英雄出世
游戏类型：动作角色扮演加即时战略类游戏
上市时间：2004年9月
可玩度：★★★★

游戏取材名著《三国演义》里内容，以黄巾之乱为开篇，以刘（备）关（羽）张(飞）事迹为主线，将《三国演义》著名章节如黄巾之乱、温酒斩华雄、三英战吕布、白马坡诛颜良文丑等段落收录其中,颇具文化底蕴。游戏中，玩家不仅可以自由扮演三兄弟中其中任何一人，还可自由切换战斗模式，另外多达三人的蓝牙对战系统，允许玩家与

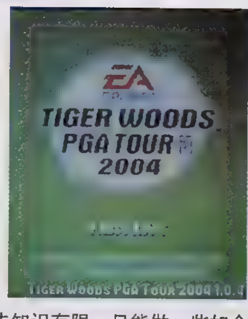
银子已经辛辛苦苦攒了一年，就掌NDS发售的那一天，好兴奋啊！
王严，21，男，471000，河南省洛阳市通南路7号铁路车务段胡水平转，兴趣：扩GAME

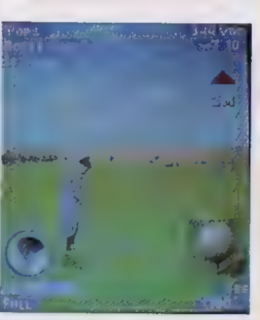
其他人并肩作战，连刘关张三兄弟的各式武功招数就多达15套。游戏操作方面则给人相对复杂的感觉，特别在单人游戏的时候，玩家必须配合剧情和实际情况来切换3个主人公，同时调配和使用多个人物的各种功能，虽然稍稍有点复杂，但确实给游戏平添了更多的趣味性。





游戏名字：泰格伍兹高尔夫球赛2004
游戏类型：运动模拟类
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★★





泰格伍兹高尔夫球赛2004是一款经典的运动模拟类游戏,玩家自主创建一名高尔夫球员，可以选择发型和头发的颜色、下巴的形状、头部的宽度和深度等等，衣着的项目也十分丰富，像衬衣、手表以及帽子，只要你愿意完全可以把自己复制到游戏当中。新创角色的高尔夫知识有限，只能做一些如全力挥打、下旋球、切削球和轻打等的基本的击球动作，但通过在高尔夫球场上所进行的训练，可学会如何在沙地中击球，在下次球掉进沙坑的时候将拥有更多的选项，而不是只能被迫地全力击球。这款游戏的画面精致，操作也较强，比如在击球前可以通过5号键来控制落点和指示目标,这些功能让游戏在可操作性上完全可以与PC机媲美。

游戏名字：蜘蛛侠Spider-Man
游戏类型：第三人称动作类
上市时间：2004年5月
可玩度：★★★★





蜘蛛侠Spider-Man从经典漫画变成了著名电影，现在也被搬到了手机上。游戏中作为蜘蛛侠的玩家必须在各个关卡中进行奋战，故事场景包括了纽约街头、地铁和码头等地，每关的任务和对象都有不同,其中包含了蜘蛛侠最著名的敌人，例如Rhino、Mysterio和Octopus博士。这个游戏第一次把蜘蛛侠带入了全3D世界，玩家可以越过高耸的摩天大楼、自由降落数秒钟、发射蜘蛛侠的蛛丝、然后从一座建筑滑行到另一座建筑。游戏采用了面向手机的专用3D图形引擎——“Mascot CapsuleR Engine Micro3D Edition”开发，这为在手机获得完美的3D游戏效果提供了保障，游戏画面流畅，3D游戏的速度感，立体感得到完美再现，完全能够满足人们对3D游戏效果的要求。

编辑部多了两个人《PG》就变成了半月刊了，那再多两个人就会成半半月刊，再多两个成了半半半月刊了……高天宇，18，男，201300，上海市托普信息技术学院04届计算机及应用班4-01，兴趣：游戏 篮球　　雪人：这个绕口令好难啊


热脑研究

荣誉勋章 渗透者 NO-SHOOT

EA	ACT	128M
2003.11.18	29.99美元	1人用

文/NW旅团　大发电者
责编/暗凌

2003年初，EA曾经公布一款对应GBA平台的《荣誉勋章》。发售时才发现，这款流行于PC和家用游戏机上的二战题材游戏，移植到GBA上却因其贫弱的3D机能的限制并非FPS游戏（GBA上的FPS画面大都不怎么好……扯远了），而是一款俯视点的动作射击游戏。而游戏总体来说难度不算太高，于是就让在下这个BT爱好者有了可乘之机（嘿嘿）。不过话说回来了，这次的BT只有一个条件，那就是no shoot，即不开枪不吐子弹（还好不是FPS，汗），而只用近身的刀攻击或者手雷等特殊武器，经过本人的亲自实践，证明游戏里90%时间可以不开枪……（众人：什么？不是都不开枪吗？偶：息怒，且听我一一道来）游戏里的任务有部分是平面射击版面，此类关卡只需要坚持2分钟即可，当然也可以不开枪只开炮，但是在下已经证实了不开枪的结果，不说最难的关卡，就是最简单的也是玩命了都过不去。还有就是最后一个任务的最终关卡（众人：什么！还有？），因为此关敌人太多以及弹药数量少等问题，也不可能不开枪，这也是因为本人的技术还欠火候，所以请理解鄙人（非常感谢！）。接下来小电就乖乖地承上这篇“BT攻略”

人物介绍

海军下士贾凯·莫菲（Jake Murphy）

本游戏里玩家操作的人物，游戏则是要完成二战著名战役中的五个重要任务。

海军下士乔瑟夫·葛利芬（Joseph Griffin）

在日军偷袭珍珠港的时候大难不死地幸存下来，随着美国对日正式宣战开始，参加了美军在太平洋战场上对日军的诸多大型战役，包括太平洋战史上最惨烈的瓜达康纳尔战役，一直到最后在战争末期的菲律宾群岛夺回战中潜入日军战俘营中，解救自己的同僚伙伴们。

中尉军官吉米·裴特森（Jimmy Patterson）

从D-Day（1944年6月6日）在奥玛哈海滩（Omaha Beach）的攻击结束稍作喘息后开始，追踪纳粹敌人跟着他们上到一列高速行驶的武装列车，然后参与控制尼墨根桥(Nijmegen Bridge)的那场经典的战役，跟着成功地解除了同盟国（Allied）在进军纳粹德国时的瓶颈及障碍。

Mission 01　Tiger at the Gate

Level ① The Beachhead

一开始要先躲过两次轰炸机的轰炸，一定要躲过，很简单，屏幕上一看到飞机扔的那个大大的炸弹后就向上或者向下跑，接下来前进，地上的火苗和地雷（轮子形）都不要碰触，否则要损血的。那大医疗包先不拿，上方右路出现的第一个敌人近身用刀挂掉，左边的先不管，待第二拨敌人出来后扔个手雷把那两个油箱引爆，顺便那地雷也爆炸，一般所有的敌人全灭，没打完就用刀解决，然后拿医疗包，向上前进。前方高地那个榴弹兵先用手雷灭了，然后拿一旁的弹药，向上前进一点就会有支援的敌人前来，刚开始都在远处，可以先用手雷炸，看准敌人位置力量合理可以全部搞定，之后再过去把另一个高地的榴弹兵挂掉就完成任务了，继续前

进。先用余下的手雷挂了前方那个持重型机关枪的敌人，然后到弹药库里换上武器——炸药，向前去在敌方的弹药堆处放好炸药，马上向下走，走到炸药爆炸时候的位置就按上炸药（炸了弹药堆后下方就会出现支援的敌人），接下来马上向上跑，在机关枪处再放上一个，跑到最上方拿医疗瓶，这样应该可以把他们全部挂掉。向右边走去，



大门前两个看守直接跑过去用刀解决，炸开门后按照男左女右的传统思想我走了左边，当然要把路上的两个笨蛋巡逻兵给偷偷的砍掉，在左上角的屋子里有个医疗包拿了后再向右边的广场前进。

一到广场会被埋伏的敌人发现并且出来袭击你，这里最好的打法是在中部两个罐子处放炸药包，然后向下移边躲避敌人的攻击边远离炸药，那些敌人会因为打不到你而向你走来，却不知有炸药滴答滴答地等着他们……两拨敌人就是这样被征服的。完事后在右边的小房子里有个医疗包等着你去拿，前方三个巡逻兵就不用我多说了，在左边的分支任务应该要完成吧。这里的重型机关枪实在是讨厌，不过用我这个无耻打法轻松过去：先跑到机关枪一旁待着，等上方那个榴弹兵扔了雷后就把持机枪的敌人灭掉了，然后挂掉门口的敌人再进屋子拿秘密文件完成分支任务，之后下方支援的敌人应该接近屋子了，马上在屋子的门口放炸药包，然后回来等着，重复这样就可以灭完所有来袭的敌人，之后一刀去把上方那个无辜的榴弹兵给挂了，在右边有个被树挡着的医疗包，拿了之后就完成了这里的清理。到右边把看门的挂了后，在右边的弹药库补充好炸药包，接下来就是本次任务最麻烦的一场屠杀了——地点：废弃的集市。这里会从三个方向出来敌人，若是架上大门旁的重机枪当然好办，可是不能开枪……我是照这样来的：走过去听到一声响后，赶快在机枪下方的位置放上炸药包，然后走到最下方，下方出现的敌人要在第一时间干掉，上方敌人会因为打不到你而朝你跑来，于是……他们被炸死了后又去同样的位置放炸药包，如此反复直至灭完这里的敌人。安炸药炸门，顺便到左边去拿医疗包。前方有个弹药库，这里先要用有10个手雷的那种武器，慢慢地把前面的敌人用雷炸死，直到到了在右边的小树林前向前方扔雷，把树林过去的那一个看守炸死，随后回去换有炸药包的武器——先走到左边的那个机关枪前放包（注意刚走就开始放），然后一样的再去搞定右边的那个。这时先不急于把敌人引出来，先在两挺机关枪中间稍微偏下的地方安个炸弹，然后上去引敌人，他们一出来就会被炸死，再在同样的位置放雷，上去引，如此一会就灭掉所有的敌人了，上到信号塔放信号烟就此任务完成。

Level ② Deck Gunner

简单的射击游戏，经本人多次证实不可能光发炮打过这关，所以开枪坚持过去吧。

Level ③ Air Raid

本关作战时间是晚上，只要一被灯光照到，被敌兵发现或是使用炸弹类的武器，都会引起警报声响起并且招来敌人。因此还是避开它们为佳。一开始不要急着前进，先看看情况，前方有个巡逻的小兵，一定要待他背对着你时走过去近身毙了他，否则把警报弄响了就不好办了。然后从左边绕过去，同样的方法干掉探照灯下面巡逻的小兵，门口的那个敌人也是一样对待，同时第一个任务完成了。这时先看左面的情况，武器库前面的那个巡逻兵是下一个目标，但是要注意上面巡逻的人，看准时机过去搞定它，然后再从背后去挂掉另外一个人，拿到文件，完成第二个任务。从下面绕过去向右方走去，前面的小兵打法不用我说了吧，下面的那位一样的招待。把下面门口的那位木头干掉后，从左边绕到最下方，干掉医疗室上方的巡逻兵再把上方的巡逻兵干掉，马上开始此关乃至本游戏最富有神气色彩的时刻了——向右是一条较长的大路，路上有四个巡逻兵，而且没有任何遮掩物，但不开枪是我们坚持的信仰，虽然可以扔手雷但是惊动他们就更加不容易过去了，那么这里应该怎么打呢？待我一一道来：从铁丝网里面走。先看准时机把第一个探照灯下面的木头挂掉，然后回来等候时机，那个走动的巡逻兵过来看了看后，向反方向走去，这时马上向前走，但此时也不能太急，先看看他过去停留时是向下看还是向上看：若向上看，则返回，第二次便可过去，若向下看，则返回待第二次他巡逻过去时再过去，而待那个巡逻兵停止时要在以他的身位划竖线，主角这时一定要站在那根线的右边，待他远去后再转身往上走去，小心翼翼……小心翼翼……

那俩巡逻兵老样子搞定，然后换炸弹，分别在飞机处和油箱处安炸弹，安好了不要回头，马上向右边的门走去。进去后有个医疗包，拿了后干掉那些巡逻的，然后去上方炸掉弹药，引出来的敌人用雷可轻松搞定，下方的弹药堆和被引出来的人同样解决，上去再把所有人干掉后，上面的门口有一将军守着，他的手枪每打7发要换弹匣，所以……出来后发现有一挺机关枪，可惜背对着我的，一刀解决他后在一旁的房子里拿到了火箭筒，乖乖，有了这个就爽了，到右边去，看到那飞机没?一炮搞定它，警报响了逃回大门，放心不会有人追来……待警报解除了再出来，拿着火箭筒再把那油箱给轰了，好武器的感觉真好，然后从一排房子前面走过去，最好不要惊动了下方的看守，防空炮前的两个向右看的看守就只有喂火箭炮了，警报响了不用理会，直接把防空炮轰了就过关了，让它慢慢响吧！





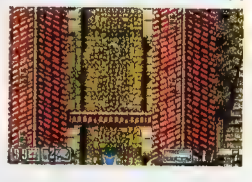
Mission 02 Pulling Teeth

Level ① Defection

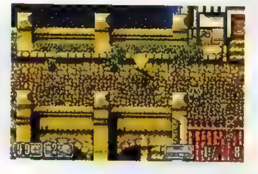
前面单个的小兵老样子解决，千万不要让他们发现拉警报就是了，武器还是用有10个手雷的那个。炸军需品必定引出敌人，用手雷慢慢扔吧，火拼过后继续向上走，拿到文件完成任务。街道口的重兵从左边绕过去，杀死那里巡逻的敌人，再绕过在大路上巡逻的三个卫兵，继续向前走，挂掉路上的巡逻兵后，右边吉普车旁的兵就不用管了，向前走吧。敌人总部的门前俩巡逻的解决掉，然后把一旁的医疗包拿掉，准备进入敌人总部吧。好多敌人啊，上面有扔手雷的，下面全是开枪的，不愧是一次疯狂的潜入啊！这里偶多此实验发现这样过比较好：一进门马上把楼梯对着的那个小兵近身挂掉，然后往右把那个兵给做了，再向左走挂掉先前在楼梯偏右的那个人，最后向左走，扔雷把钢琴旁俩人炸死，这样打一般损失不了太多的血。拿到文件后，慢慢瞄准上面扔雷的敌人，挂掉他们后走到二楼的左边便完成任务了。

Level ② Escape

一开始就出现四个敌人，马上扔雷把那汽油桶给炸飞，大概可以杀死一到两个兵，随后近处扔雷可炸死剩余的全部，干掉上方的房子旁的小兵，房里有小补，从这房子后面绕向前走，挂掉那个看守后上桥，这里最好瞄准再扔手雷，挂掉他们后，继续前进，扔雷把前方那个看守炸死，上面会下来两个敌人，手雷伺候，向左上方走去有个大布，门口一看守随便处理掉就OK了。走过来在椅子那里扔雷分别炸死上方的敌人和右方的敌人，然后去房子里换成火箭筒，向下走，迎面来的四个敌人用火箭筒在适当的位置可一颗火箭炮全部解决，然后继续前进。慢慢向前走，前方有个敌人发现自己了，退回来，把他引过来后再近身解决掉，向上方走去，屋口俩人走过去近身解决，进屋拿到文件完成一任务后，到河边去杀死一看守还可得到医疗瓶。



往下走发现有俩人站在那里，过去一个一个解决后发现把那边的人引过来了，再上前一刀。到桥上后会引出五批敌人，每批三个，很简单，扛着火箭筒站在桥中间，来一批就发一炮，收工后继续前进。竖着的路上对面有个扔手雷的家伙，不管他，挂掉这边那个看守后向下走，有两个敌人冲上来了，一一用刀干掉，这时应该还有三发火箭筒，接下来上桥，前方来的敌人暂时不管，若他们站在一起的人超过三个就瞄准给一发去，待干掉从身后来的火箭筒兵后再向前发一炮，若没杀完就冲过去挂掉他们，注意一定要留一发！过这里有点不容易，带点运气成分。过桥后出现的两个火箭筒兵要先引他们发一炮，然后躲开马上过去近身干掉他。



在油桶右边的门里有小弹药和医疗瓶，过去发现门口有一兵，近身干掉他后发现把这房子后面的兵惊动了，看着他小心往下走，把他引到油桶这里来，待他开枪把油桶打爆，然后闪到房子后引他过来，近身干掉他后，把刚才屋里的两个东西拿掉，再过去得到一个小弹药，往前走有个路障，这里说什么都要用掉两发以上的火箭炮，过这里后便有弹药补给了，当然要消灭门口的看守了。刚过去就会出来三人，看准时机用一炮送他们一程之后，再顺便一炮把那边那个小兵也搞定。前进又跑来一个小兵，唉，又要浪费一炮，走过去看到有两个人站在那里聊天，不管他们聊啥一炮搞定，引过来的那个巡逻的也同样解决，在那里的看守就继续用火箭炮吧，屋子里有一个弹药架和一医疗包，这时先把吉普车下面的两个人用火箭炮解决再拿那些东西。上去后出来的三人照样一炮解决他们，然后上面的两小兵一人一炮。接下来的小兵一样解决，然后向前走，在两个地雷的下方斜着朝那些看守发炮，轰死他们为止，然后向上走到飞机处就任务完成了。

Level ③ Covering Fire

同样的STG版面，这里的手雷就有限制了，要好好把握，难度一般，一样坚持两分钟就OK了。

Mission 03 Thunderbolt

Level ① Break and Cover

刚开始游戏就先要躲开一番轰炸，然后向前走去时发现了很多的油桶，前面有两挺机枪看守着，直接扔一个手雷把左边的那个机枪手挂了，再把一旁无所事事的那人炸死，随后出来一人,同样方法解决后，斜着扔手雷炸死另外一个机枪手,然后走到房子里完成第一个任务。接着朝上走，遇到可以乘坐的坦克,这样没什么大碍了，慢慢威风吧。可惜好景不长，路被两挺机枪挡住了（这……这太不可思议了），没办法只有下坦克了。向前走去可以在屋里换子弹，当然用火箭筒了啦！从弹药库的上方杀死那个巡逻兵后直接往左边走，从小门走进去后，在右上方的房子里有文件，获得后就又完成一个任务了，注意在这里有一人，一进去就被发现并且拉响警报，所以来支援的敌人要全部杀死，没血了可以到右上方的医疗帐篷去补充。随后继续向前走，路上的巡逻兵必要的还是要近身干掉，千万不能让他们拉警报！在最右上方杀死两个SS级士兵就完成了一个任务，随后在进入上方的基地前把两个机枪手用火箭炮干掉，再到下面来更换弹药和补血，以饱满的状态迎接下面的战斗。



前进向左走就来到了火车处，这里将会有相当大数量的敌人出现，一次两个到四个不等，所以这里要详细讲解：第一拨敌人上方出现三个，下方一个，先在车厢尾等着，下面那个一跑过来就上前一刀，这时上方的敌人冲过来了，待三个站在一起时一炮过去就搞定了。第二拨敌人来马上先用火箭炮干掉右边拿枪的那个敌人，然后把上面那个拿枪的人也干掉，接下来的两个扔雷的慢慢去用刀挂了吧。第三拨先挂右边来的敌人，然后左下的两个人重合时送一炮过去，再把上面的那个人干掉。第四拨敌人最先来的是右边那个扔雷的，看他要扔雷时马上去一刀，掉下来的手雷刚好把对方接着来的敌人炸死了，上方的敌人给一炮去吧。第五拨就只有一个敌人，引过来一刀解决。第六拨敌人下面是个扔雷的，站在车厢右边把上面的拿枪的引过来，刚好这时下面一颗手雷飞上来，他就死了，再下去把那个扔雷的挂掉。第七拨站在车厢右偏上点的位置，引上面的那个拿枪的人跑过来，刚好被下面那人扔的雷炸死，当然要躲避那雷了，随后再把那扔雷的也挂了。第八拨敌人右边出来三个，马上往左边跑，同时瞄着右边，待他们站在一起就一炮过去，上面的那个就老样子解决。第九拨四个都从左边出来，上面出来两个，下面两个，先去把上面出来那两个站在一起的给灭了，然后下面两个就容易解决了,打完这拨后出来一个高级军官，挂了他就可以往前走(注意这里必须要留一发火箭炮！),把车厢上那看守灭了就任务完成了。

Level ② Unexpected Party

STG版面，难度一般，其他的不用多说。

十一很快就要过去了，难忘与《掌》度过的每一天，每一个夜晚，而现在把你们放在我的面前，我感到无比的幸福，一时无言可述……
王小迪，17，男，101200，北京市平谷区光明西小区中2-1-5，兴趣：

Level ③ Stealing the Fire

一开始向上走，等巡逻的人走远后用手雷把机枪手炸死，然后直接从最左方向上走去，那巡逻的人看不到自己。越过一大片雷区后，在前方会看到一个巡逻路线斜着的巡逻兵，赏他个雷便是，刚想去炸下面停放着五辆备用坦克，发现面前有一巡逻的兵，照样一个雷过去。在右边的武器补给屋里会出来一个枪兵，干掉然后换上炸药包的武器继续前进。路上那个巡逻的就不用多说了，注意进入右边的遗迹入口处会有三拨敌人，选好位置埋炸弹，可以不损失太大而搞定所有敌人。进入遗迹后炸掉一旁的军需品，然后上去会有三拨敌人出现，每次两个持枪兵，灵活运用障碍就可以轻松搞定，最后继续前进。干掉巡逻兵和那个笨蛋军官后去炸军需品，守在路口的那人不会动的，所以埋雷在他身边就可以杀死他了，后面的巡逻兵老样子，在出口前的那个不动的军官要先让他开枪，然后去放个炸弹后就OK了。

出来后有个医疗包，一旁是武器库，这里换成有手雷的武器，下方的狭窄小路两旁都有敌人把守，所以要用手雷来炸他们，或者干脆往下跑，下面坐坦克了就没啥大问题了，坐了坦克直接冲就是了，感觉真是爽啊！到最上方右边去把备用坦克全部轰烂，然后把下方的两个油罐也打烂，就又完成任务了，过一会可以换上新的坦克，之后朝右上方走。接下来路上还有地雷，要小心，尽量以满血状态到最后，最后会出现五拨敌人，每次2个扛火箭筒的和一扔手榴弹的，这里因为他们的出现位置是固定的，所以本人发觉最好是用坦克压死他们的好，打完他们后就任务完成了。



Mission 04 MouseTrap

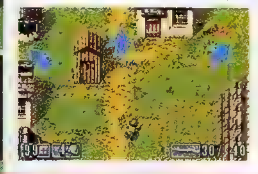
Level ① Trail Gunner

STG关，开飞机很舒服，远处的阴影就是敌机，趁早打落，此关难度也不算很高。

Level ② Missing In Action

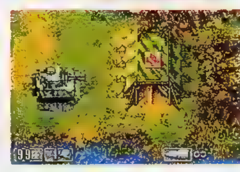
一开始先到右边的武器库处换为炸药，当然要杀死路上的敌人了先，然后去飞机坠毁处会来很多敌人，打完后在右边的房子里也会出来敌人，这里一定要多多利用飞机挡子弹的效果来躲避敌人的攻击顺便埋雷，打完这里第一个任务也就完成了，在刚才敌人出来的屋子里有个医疗包，拿了后去把武器换成有手雷的，然后在左边被四个油桶挡路的地方先随便扔个雷把敌人引到油桶这边，然后一个手雷引爆油桶挂掉那两个人，去得到文件完成一个分支任务，然后回去换成炸药的武器。走到有铁丝网的地区后又会出现很多敌人，注意最右边的房子后面可以过去，所以和飞机残骸处一样的打法来搞定这里，于是完成第二个任务。随后两个屋子都可以进去并且把炸药补满，接下来的三岔路右边是弹药左边是医疗瓶，视自身情况而取舍。继续朝前走，又会出现一群敌人，建议在右边的房角处埋雷后躲到最右边，一般很容易搞定这里，然后又出现三岔路，如果想简单、保险点就选右边，想快点就选中间，然后后面各有一个医疗包，建议右边。





走右边，先把下方的坦克获取，然后上方大量的敌人就可以直接压过去了，压完后下坦克，在经历一番轰炸后，前进获得一个医疗包再前点就会有三拨敌人来攻击你了。埋雷地点建议在水井处，在下方引敌人，不行了拿下面的医疗包，应该没大问题就是了。解决完这里的敌人后，到左边去拿掉医疗包，然后前进。前方的小路埋了很多地雷，两旁都有看守，先用火箭炮一个一个的杀死吧，随后回去换炸药，然后前进。走到路障处会出现三拨敌人来攻击你，而且每次是从右到左依次是火箭筒兵、步枪兵、机枪兵、军官（就是手枪兵，汗），打完后有轰炸机等着，很麻烦，所以这里要小心行事！我觉得最安全的打法就是这样：右下方的房子后面一条缝可以通过，所以待画面切换到自己时马上向右边走去，同时要算准时间把炸药埋在房子的左下角，然后慢慢走到里面去等着，一般就可以炸死三个人，除了那个军官，一个人的杀法不用我多说了，干掉他之后向上走点，并且会看到第二拨敌人的到来，这时会发现有飞机在空中盘旋，先不管，在水井的右上方处埋个雷，运气好可以炸死两个人，运气不好也无所谓，又下来到刚才徘徊的屋子附近，看好敌人来的方向，埋雷躲避，要绕着房子转，第三拨用相同的方法搞定，然后任务完成。

Level ③ Lone Wolf



一开始过桥把上方的炮台用手雷灭掉，路上的地雷要万分注意，在第二个桥上的看守照样一手雷扔去，过桥的右边有医疗帐篷，在左边有两个炮台和几个巡逻看守，用手雷炸死即可，然后把停放坦克旁的油罐给打烂就完成第一主任务了，随后坐上坦克，把右边路上扛火箭筒的敌人压死后，到路头处下车继续前进。过去后，在右下角处可以换武器，这里就用手雷，然后下来把巡逻兵挂了，在那房子里会出来一士兵，一个手雷搞定他，顺便拿到文件完成分支任务。接下来就去炸毁那天线就完成第二个主任务，其余的小兵们用手雷炸就是了，没了回右上角换去。



继续前进后，把路上的巡逻兵杀死后向左走，在水边有房屋是换武器的地方，下边的房子里有个医疗包，里面有个军官要当心。接下来把中间路上的守卫干掉后向右边走，有两个看守赏他们手雷，之后在右边箱子处把军需品炸毁马上回补弹药的地方，在这里有个绝妙的位置扔手雷可以把里面那炮台炸了，然后换成炸弹直接冲进屋子里去（不要让敌人发现自己）！这里会有两个看守，一个巡逻兵和两个扔手雷的敌人，用老战术解决他们，最后去在铁路桥的断层处埋个炸弹就顺利完成任务。



Mission 05 Trail of the Beast

Level ① The Hunt

在狭小的空间执行任务，敌人不多，一开始先走过去用刀干掉看守，到右边去把那个看衣柜的军官消灭后再向右边走把沿途的三个看守一一灭了，右边的三个敌人要全部搞定，还有小补和小弹药拿。然后上去站在如图所示的位置扔个手雷（最远的）可以把那三人一次全部杀死，稍微等一会再继续前进，慢慢的走过去把那个看守干掉，然后前方的两个巡逻兵只有浪费两个手雷了，下面的兵被引出来了正好再扔给他们手雷去，然后把三堆汽油桶用手雷炸了，再向前走，在路途的右方有个小房子，里面有敌人的军需品，不用多说，把敌人引在一起然后手雷伺候，完事把军需品毁灭就完成了分支任务。向下走发现有一堆人（其实也就是四个）站在那里，位置好第一次扔雷可以炸死三人，剩下的再扔一雷就OK了，然后拿右边的弹药后向下走，左边是死路但是有个医疗包和一看守，右边过去会有个巡逻兵，然后下方两看守的地方是换武器的房子，把手雷补满后向上方走，沿途的看守要老样子解决，不能被发现啊！



上楼梯后去把四个通讯设施毁了就完成了第一个主任务，回来时再把弹药拿了，然后向下走，向前走去，正想挂前面那两个白痴看守时发现完成了第二个主任务，挂了他们后向上走去，在三个汽油桶那边的看守可以顺利砍了，然后上大船去挂了那个看守，从船身左边走下去挂下面的看守，再把下面那个手雷兵给顺便干掉，左边的那个SS级士兵先不管，原路返回到上船的位置，两个看守和一个巡逻兵一样用刀可以干掉，这时再去炸毁小船完成第二分支任务，最后再去随便扔个雷把那个SS级士兵消灭就任务完成了。



Level ② Shoot Out

STG关卡，难度高，很可能在最后几秒因为血少而死亡，看清楚敌人，早点干掉他们，多打打铁桶，会有医药包出现的。

Level ③ End Game

难度比较高的关卡，由于实在是因为很多客观原因无法不开枪过，比如弹药数量就是个致命的缺点，而生命却不是首要的，如小电有一次满血见boss，但是身上的手雷却只有可怜的一颗了，难道让我拿着刀冲到不停开枪的boss面前……所以不开枪实在是过不了啊！

ポケットモンスター エメラルド Pokémon
口袋妖怪 绿宝石 研究

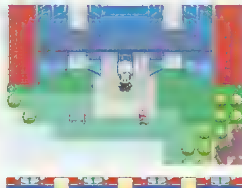
NINTENDO	RPG	128M
2004.09.16	4800日元	1~5人用

文/pmgba taosky
编/雪人

 Battle Frontier 

（接上期）

战斗塔



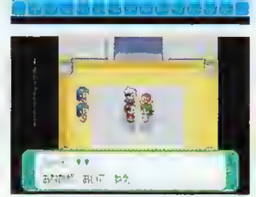


这次的战斗塔，在红蓝宝石的基础上，又增加一些新的功能。

一进去后有四个柜台，第一个和原来一样，普通的1对1战斗，第二个柜台是2vs2战斗，这两个柜台都只能用3只精灵。而且不能有任何两只精灵带相同的道具。由于这是唯一一个没有限制的战斗场，很多战术能在这里完全得到体现。可以考虑用一些种族值高，技巧丰富的精灵，如血翼飞龙，钢蟹，巨大甲龙（好像抓不到），拉提亚斯/拉提奥斯，主角精灵等。感觉这里的电脑对手比较弱，至于用什么战术，那就见仁见智了。

1对1战斗35连胜时，塔主会出现来挑战你，他的精灵是胡地（配招：火焰拳+雷电拳+冰冻拳+尖针），炎帝（冥想+大字火+报恩+吼叫），卡比（哈欠+影子球+压制+腹鼓），总的来说不难对付，胡地特攻速度都不错，可是耐久差，大部分物攻精灵一下地震就足够秒了。炎帝还好，不过打击面稍微狭隘了点，又有地面和水这两个大弱点。腹鼓型的卡比不算难对付，物理防御不怎么样，可以从这方面下手（虽然卡比速度极慢，但塔主这只的道具是先制之爪，不可掉以轻心），胜利后得到银色a勋章。

70连胜后再去（只能是1对1），塔主会再次出现，这次他的精灵是雷皇（冥想+十万伏+反射盾+睡觉），拉提奥斯（冥想+意念+龙抓+重生），卡比（诅咒+报恩+睡觉+影子球），比上次难对付，雷皇对地面系毫无还手之力，拉提奥斯虽然特攻强大，但面对快乐这样的特防盾还是没有办法，或者直接强攻也可以，虽然要付出一点代价。这次的卡比，是诅咒型的，也是最难对付的一种。本来就弱点不多，诅咒又能弥补物防上的缺陷，又有睡觉（道具是醒睡果），所以，尽量在他之前完成强化，或者在他完成强化之前将其打倒（依然建议强攻），胜利后得到金色a勋章。



第三个柜台是四人战，这种方式在之前的游戏里只出现过一次，即是在火箭发射中心和代后联手对抗岩浆团。在战斗塔，你只能用两只精灵参加四人战

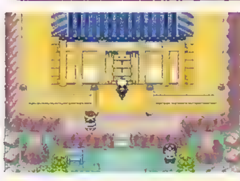
首先，你会被带到一个很大的房间，在那里有不少训练师，选择任意一个作为你的队友后，就可以开始战斗了。总的战斗方式还是2vs2，只不过一般的队伍现在是由电脑控制了，而不是你自己，这样增加了难度，也增加了挑战性。

由于你无法和你的队友交流意见（收徒弟除

外，详见本期的口袋百问），使得你们很难打出像样的配合。但没办法，你还是得和他合作，虽然电脑的实力不怎么样，值得欣慰的是他也不会拖你后腿。很多时候，在出招前，可以考虑一下队友的精灵，如果可以尽量判断它们出什么招式。和2vs2战斗一样，岩崩，冲浪等二体攻击的招式在这里都很实用，地震也不错，不过往往在重创敌人的同时，也重创了你的队友。在占先机的情况下，大爆炸也是个不错的选择。

第四个柜台，是联机四人战，需要连接线才能运作，进入柜台后，服务员会自动检索存在的连接，这样你就能和你的朋友一起战斗了。战斗部分和第三个柜台一样，只不过这次是面对的是真人，不是电脑。

战斗道场



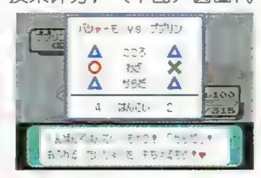


某种意义上说，这里也可以算是选美比赛的一种，虽然主要还是靠战斗分胜负的。

规则还是一样，禁一级神兽，分50和以上任意两个级别，允许装备道具但不得重复，最多使用三只精灵。和战斗塔不同的是，在这里不允许换人，而且两只精灵的战斗最多只能持续三回合，



如果三回合后两只精灵都没有倒下，那么将根据怪兽的心、体、技来评分，（下图）圆圈代表2分，三角代表1分，叉代表0分，分数较低的精灵将被判负（直接进入濒死状态），胜者则继续战斗，



如果两只精灵平分，那么将同归于尽，不能中途退出，除非所有精灵为濒死状态或7连胜。

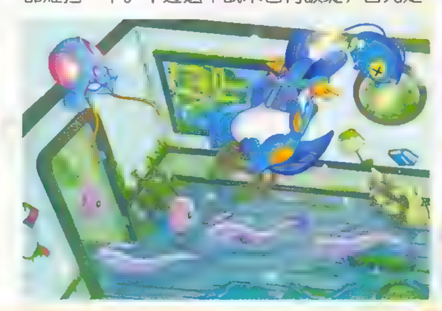
由于胜利不一定要靠击倒对手，坚持三回合后靠分数也有可能打败对手，这样就提供了以



弱胜强的机会。磨时间的招数不少，如保护（对方一回合攻击无效，但连续使用可能失败，注意这点），替身（比保护稳固，但建议让速度快的精灵用），飞天（谨防雷电），挖洞(小心地震），潜水等。

所以，在这里有两种选择，一种是强攻，在三个回合之内解决战斗，不少物攻精灵戴上专爱头巾后都有那个能力。另一种打法，便是死守，"不求有功，但求无过"，只要三个回合已结束，便靠分数获胜。关于分数，心代表的应该是亲密度，体代表的是选美值，技就是关于使用的技能，前两项若能得三分或者四分，技能方面再拿一分，就胜券在握了。当然，前提是要能坚持三个回合，所幸电脑的攻势并不是很激烈。

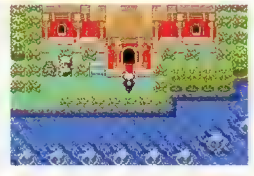
27连胜后，场主会来挑战你，他的精灵是赫拉克罗斯（百万威力大角+忍耐+岩崩+起死回生），影伊布（意念+压制+混乱光+虚击）和鬼蝉（燕反+影子球+混乱光+报恩），赫拉的攻击力很强，但用物攻较高的飞行系，特攻高的火系，应该可以秒杀，不过要注意忍耐+起死回生这个组合，忍耐可以使自己受攻击后省下一滴血，这样就能发动速度果（速度上升1.5倍），如此赫拉在下一个回合的速度就超过了大部分精灵（超过了速度种族120的精灵的极限），然后用起死回生，起死回生血越少威力越高，在剩下一滴血的时候，威力达到200，再算上属性修正，和赫拉的虫族警报特性，大部分精灵都难挡一下。不过这个战术也有破绽，首先是



天气，其次是先出技，如电光石火，神速等，这些招式都无视速度，正好是忍耐+起死回生战术的克星。影依布走的是相反的路子，他的耐久很不错，完全有资本耗过三个回合，不过面对虫系或者格斗系就未必可以了，所以可以考虑用这两个系的精灵在三个回合内将其击倒。鬼蝉的特性很bt,不是克他的招数伤不了他，但是由于我们知道他有鬼蝉，这样事先准备一招火/鬼/岩/飞/恶的招数对付它即可，当然，剧毒/灼伤等异常状态也能致他于死地。胜利后得到银色g勋章。

56连胜后，他再次出现，这次的精灵是影伊布（舍身撞+混乱光+意念+睡觉），耿鬼（催眠+食梦+意念+同旅），蘑菇袋鼠（孢子，气合拳，亿万吸血，头击），这次的影伊布完全是盾牌，道具带着醒睡果，努力也全部在耐久上面，建议用格斗系的，尽量用威力高的招数，基本上气合拳足以秒杀他，不行的话只能靠车轮战打死他，或者寄希望与评分。这只耿鬼非常麻烦，不过似乎早起特性的精灵面对它会占有不少优势，小心同旅，一不小心就会被他拉下水，虽然有时候同归于尽也是不错的选择。最后的蘑菇袋鼠,速度比较慢，快一点的飞行系一个燕返大概就能秒了。胜利后得到金色g勋章。

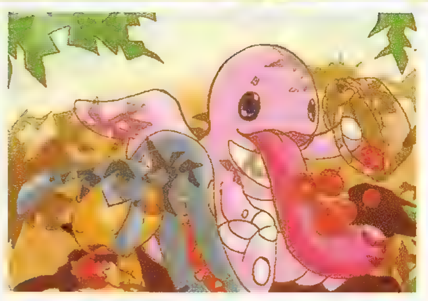
战斗宫殿



宫殿,算起来也是最难打的战斗场之一了……

还是老规矩，禁一级神兽，左边柜台1vs1,右边2vs2，都分50和以上任意两个级别，允许装备道具但不得重复，最多使用三只精灵，和战斗塔不同的是,在这里,精灵出的招式不是自己选的,是电脑随机抽的，对手的也一样，中途不得离开,除非己方精灵全挂,或者7连胜。





由于随机出招，所以很多战术就完全不能用，如强化、消耗，个人觉得，在宫殿里唯一的战术就是强攻，能不用辅助招式就不要用，不然抽到有时候可能适得其反。在去宫殿之前，建议把精灵的招数都换成攻击性的，而且打击面越广越好，威力越高越好（当然命中低的招式最好三思），必要的话，干脆让物攻精灵戴上专爱头巾，虽然这样强迫精灵只能用一招，但威力增加了不少，即使抽到了对对方属性不利的招数,也可以靠换人来解决。典型的物攻精灵适合戴专爱头巾的有：化石翼龙、大猩猩、铁甲犀牛、加雷木、肯泰罗等，基本上，只要抽到威力高点的招数（含属性修正），都能秒杀对手，特攻方面，胡地、草蜥蜴、超能mm，都可以胜任特攻手。

21连胜时，宫殿守护者会出现，他的精灵是双翼蝠（影分身+剧毒+飞天+混乱光），大猩猩（虚张声势+地震+影子球+瓦割），乘龙(保护+混乱光+冰光线+角钻），虽然不能选招式，但还可以选择精灵出场的顺序，这样还是有机会占得先机，建议用不怕毒的打头阵，大猩猩虽然难对付，但他的特性是其软肋。这里的乘龙，有些投机，道具是先制之抓，又会一击必杀的招数，如果正好碰到两者都发动那就节哀吧（6%的机会），胜利后得到银色s勋章。

42连胜后他会再次出现，这会儿，他带着风速犬（保护+吼叫+神速+燃烧殆尽），大猩猩（地震+哈欠+影子球+破坏光纤），水君（冥想+咬+冲浪+暴风雪），风速犬好对付，大猩猩就不好办了，真给他抽到破坏光，能挡这一下的精灵屈指可数,所以，准备是防御高的钢系精灵吧,要么,就用鬼系赌他抽不到影子球。水君也很难对付，不过物攻高的精灵应该有把握在三回合内解决他，胜利后得到金色s勋章。

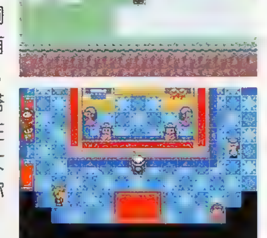
其它

除了各种各样的战斗，战斗边疆里还有不少有趣的东西：

首先是特殊宠的捕捉。一是伪装树，用皮皮鲸喷壶对它浇水，它便会现出原形。收服吧，

这期的《PG》是和《动新》一起买的，然后发现雪人的恶趣味。你、你、你居然用大佐的手套擦鞋，我怒！你叫我说什么好呢？
珠然，18，女，400015，重庆市求精中学高2005级5班，兴趣：动漫 、游戏

整个地图就这一支。解决伪装树后，顺着瀑布下去，会发现一个洞穴，这洞穴里只有画画狗一种精灵，出口则在战斗塔旁边。此外，在这里面有一个女生会用喵喵换你的小松鼠。



其次是道具商店。这里的东西是用bp买的，不少还是只有这里才买得到的。

【最左边柜台，从上之下】

爱心宣传画	16
爱心坐垫	32
大眼妹玩偶	32
波克比玩偶	48
瞄瞄玩偶	48

皮皮玩偶	48
百变怪玩偶	48
火球鼠玩偶	80
菊草叶玩偶	80
小锯鳄玩偶	80

【左边的柜台】

乘龙玩偶	128
卡比兽玩偶	128
秒娃花玩偶	256

喷火飞龙玩偶	256
水箭龟玩偶	256

【右边柜台】

蛋白质	1
钙	1
铁	1

锌	1
碳	1
最大上升	1

【最右边柜台】

剩饭	48
白色海石花	48
先制之抓	48
精神香草	48
光粉	64

专爱头巾	64
王者之证	64
气息头巾	64
会心镜片	64



最后是努力值的查询。

这位老伯，解决了红蓝宝石版中的一大难题，即查看个体值。拿一只PM问这位老伯，他会回答：

……んー こいつは ぜんたいてきに いうと	总个体值（平均每项个体值）
まずまずの のうりょくと いう ところかの……	0 ～ 90 （0～15）
へいきん いじょうの のうりょくを もっとるな……	91～120 （15.～20）
そうとう ゆうしゅうな のうりょくを もっとるぞ！	121～150 （20.～25）
すばらしい のうりょく じゃな！	151～186 （25.～31）
ちなみに いちばん いいかんじ なのは ＸＸ かの……	ＸＸ最高个体
まあまあの のうりょくを もっとるぞ…… ……ふむ…… そんな かんじ かのう！	0～15
かなりの ちからを もっとるな！ ……ふむ…… そんな かんじ かのう！	16～25
すばらしい ちからを もっとる！ ……ふむ…… そんな かんじ かのう！	26～30
ばっちりっ！ ぱーふぇくと じゃ！ ……ふむ…… そんな かんじ かのう！	31

注：ＸＸ＝HP orこうげき（攻击） orぼうぎょ（防御） orとくこう（特攻） orとくぼう（特防） orすばやさ（速度），视哪一项个体最高而定， 2项或以上个体同样最高则随机显示一个。

雪人：嗯，那种东东俺多到用不掉哦，只好用来……
AKRA：用手套擦鞋？ 魔大疾走

步向传说之境界

——《铸剑物语2》武器系统深度研究

BANPRESTO	A · RPG	128M
2004.08.21	5800日元	1人用

文/NW旅团 映儿
责编/暗凌

伤害值计算

制作强力武器的根本目的，就是为了给敌人更多的伤害(偶也晓得这是很废的话，但是请继续看下去吧。)，所以，在说明怎样制作强力武器之前，我们先来看一下战斗中各种攻击伤害是如何计算的。

首先是最普通的站立攻击伤害：

站立无属性攻击伤害＝（主角攻击力+武器攻击力－［被攻击方防御力X0.35］）X（1+［武器熟练度/255X25%］）　［］内表示要取整

而变身后则变为：

变身无属性攻击伤害＝（主角攻击力X2+武器攻击力－［被攻击方防御力X0.35］）X（1+［武器熟练度/255X25%］）

从公式中我们可以看出两个问题：

1、防御力根本是摆设而已嘛，每提高3点防御力才减低一点伤害……所以各位升级时的BONUS点数还是加到攻击和速度上面好了。

2、武器熟练度也会影响普通攻击的伤害力，最大可以增加25%的伤害。

然后是其它的伤害加成：

技巧攻击，也就是所谓的TECHNICAL ATTACK。

如果将站立状态下的无属性攻击伤害值定为100%的话，那么：

跳跃中攻击	+25%
攻击敌人背面	+25%
会心一击	X300%

技巧攻击的伤害值加成全部都是可以叠加的，也就是说如果跳跃中攻击敌人背面的话，会有普通攻击150%的伤害，如果跳跃中攻击敌人背面又会心一击的话，更有普通攻击450%威力呢，好恐怖……

属性攻击，也就是所谓的ELEMENTAL ATTACK。

将无属性的攻击伤害值定为100%的话，那么：

1、武器属性与敌人属性不同时：

雷、水、炎、风小攻击效果	+10%
雷、水、炎、风中攻击效果	+20%
雷、水、炎、风大攻击效果	+40%
召唤兽的附加属性魔法	+50%

这里需要说明一下，属性攻击的效果不会叠加，只会覆盖而已（最后附加的属性覆盖之前的属性），也就是说，靠改变属性增加的伤害值最大只有50%而已，大家明白这是什么意思吗？这意味着只要使用召唤兽的魔法就可以达到属性攻击的最大加成伤害值了，也就是说，完全没有必要通过强化来给武器附加各种属性。

2、武器属性与敌人属性相同时

雷、水、炎、风小攻击效果	X50%
雷、水、炎、风中攻击效果	X38%
雷、水、炎、风大攻击效果	X25%
召唤兽的附加属性魔法	X25%

本作中是没有属性相克这个概念的，所有的属性攻击只要不是打到同属性的敌人身上，攻击力都是一样的，所以大家不用想太多的问题，属性不对时随便变下就好了。

属性攻击和技巧攻击的效果是可以叠加的，也就是说当武器附加了属性后，技巧攻击的基本伤害值将会随之改变。仍然是刚刚的例子，如果附加属性后，跳跃攻击敌人背面又会心一击的伤害加成将是(1+50%)X（1+25%+25%）X300%＝675%。这就是说该次攻击的伤害是普通攻击的6.75倍，没错，是6.75倍。各位可以放心的晕倒了……

最后是各类武器的特殊攻击加成：

枪	↑+A	X40%
	空中↑+A	X40%
	↓+A	X100%

斧	连续攻击第二段	X110%
	↓+A	X130%
	↓+A蓄力	X240%
钻	↑+A	X36%
	↓+A	X36%
	A蓄力	X118%

拳	连续攻击中	X62.5%
	连续攻击最后一击	X125%
	↓+A	X125%
	↓+A蓄力	X250%

注：这里的伤害值都是用与主角实力相差不大的敌人测试出来的，所以各位在取负史莱姆时发现伤害值不对的话也很正常。

强力武器的制作

首先，让我们来明确一下强力武器的概念，什么样的武器才能被称为强力呢?很显然，只有基本参数高的武器是不足取的，本作中引入了两个评价武器强弱的新概念——必杀技和特殊效果。视武器用途的不同，合理搭配武器的技能与效果在本作中是非常重要的一点。因此，我认为真正的强力武器是那些基本参数很高，同时又具有很强的技能与效果的武器。

按照以上的思路决定了我们制作武器的思路：

制作武器→强化→熟练度255→解体→制作武器→强化→熟练度255→解体→制作武器→强化→熟练度255→解体→…………→武器的素（マテル）获得优秀的参数值→用强力素材制作武器→选择合理的技能和效果。

这个方法就是中国最古老的锻冶方法，欧冶子直传——百炼法。也就是将一把武器反复的锻冶，相传春秋战国时期的名剑有很多都是这样做出来的哦。

使用百冶法时要注意以下几点：

主角的锻冶师RANK最好为“传说の锻冶师”，这样解体时可以最大限度的继承原武器能力值（最多继承原武器能力的50%），从而可以获得超高的参数值修正。解体时请务必确保熟练度（TEC）达到255，即使是在熟练度254时解体，也会造成能力的巨大差异：



左图为熟练度254解体后的能力，右图为熟练度255解体后的能力。当然，是同一把武器。

武器マテル的能力值极限：

百炼法是可以最大限度提升武器マテル能力值的方法，但是，即使使用百炼法，マテル的能力也是有其极限的，具体来说，极限是：武器本身的参数+强化材料提供的参数−1。

例如，如果我们想要锻造攻击力最高的剑系マテル的话，就要按照リボンセイバー（基础攻击力145）+武士の心得（攻击力+35）X3的组合使用百冶法，这样得到的剑系マテル的攻击力极限是145+35X3−1＝249。而如果想要锻造出速度最高的剑系マテル，则要用ネコセイバー+猫の手の置物X3的组合使用百炼法，而得到的マテル速度极限为20+30X3−1＝109。

下面说明一下几种可以提供强力参数的材料：

迷のボックス：用迷のボックス打造的武器拥有最强的防御力，不过防御力实在是鸡肋……

猫の手の置物：用猫の手の置物打造的武器拥有最高的速度，而且ネコ系列的武器本身的攻击速度就比较快，所以相当实用，另外，用猫の手の置物强化武器可以大幅度提高武器的速度，所以对于将升级点数都加到攻击力上面的玩家会比较有用。

天使の冰像：用天使の冰像打造的武器拥有最高的攻击力，说起来好像只有这个才是决定胜负的关键呢……

武士の心得：使用武士の心得制作的武器攻守平衡，是没有什么特点的材料……不过，使用武士の心得作为强化材料是获得强力武器的必需条件。

好，知道了这些后，我们已经可以锻造出某项参数最强或整体能力平均的武器了，但是偶刚刚也说过了，只有参数高并不是真正的强力，还有决定性的因素——技能&效果！

全必杀技解析

下面所说的“贯通攻击”和“非贯通攻击”表示该技能是否有贯通效果。而“其它加成”则指武器熟练度增加提供的攻击加成和技巧攻击提供的加成，属性对必杀技是没有加成的。

X连续攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1.2倍，其它加成有效，DUR消耗分别为6/9/12/15。

合成在枪上面的话，可以说是非常强力的技能，连续使出的话敌人根本无法接近，DUR的消耗也非常少，装备必杀リング的情况下，每次攻击的平均DUR消耗为1.3~1.5，这在后期已经与普通攻击的消耗差不多了。

评价：★★★★★

高速X连续攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1.1倍，其它加成有效，DUR消耗分别为10/20。

用在拳套上的话相当有效，利用拳套的机动性迅速接近给予连续攻击，DUR的消耗也比X连续攻击多。本身的伤害加成不如X连续攻击，不过由于很容易造成背面攻击，所以整体的攻击力比X连续攻击要高，而且，高速X连续攻击有个最大的亮点——攻击时具有无敌判定，所以即使多消耗一些DUR也是可以理解的。

评价：★★★★★

击风

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的3倍，其它加成无效，DUR消耗为20。

虽然与冲击波合成方法相同，但两者实际上是有区别的（而且这样也可以骗稿费）。感觉上是很没用的技能……攻击力低、攻击距离短而且DUR消耗很大，最多是游戏初期用用了，但是初期的武器耐久度本来也不高……

评价：★★

冲击波

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的3.75倍，其它加成无效，DUR消耗为20。

击风的孪生子，DUR消耗相同，与击风相比，攻击力变强，同时攻击距离变长（似乎是可以打到版面另一端的？）。但是攻击范围变小——即使是稍微浮空的敌人都打不到……

评价：★★

投掷

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的2.5倍，其它加成有效，DUR消耗为30。

杂兵战时很有效的必杀技，可以在远距离连续攻击。但是消耗DUR比较多。总体来说实用性和性价比仍然不大。

评价：★★

浮かし攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1倍，其它加成有效，DUR消耗为5。

被击中后会立刻倒地，可以取消敌人的攻击判定，对于中型和小型敌人都有效（包括BOSS们）。DUR消耗也还可以接受。在游戏初期会是很活跃的技能。

评价：★★★

炸裂攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的4倍，其它加成无效，DUR消耗为16。

攻击范围很大,消耗DUR适中,而且只要两个材料即可合成,游戏中盘后会是相当好用的技巧。

评价：★★★

回转攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1.5倍，其它加成无效，DUR消耗为10。

相当好用的多段攻击。攻击范围又大，杂兵战中冲入敌群后施放一个的话效果实在很理想，性价比很高。另外，回转攻击中的移动速度相当于武器蓄力时的移动速度。最后，使用回转攻击的话一定要做好挨打的准备。

评价：★★★★

范围吹き飞ばし

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的2倍，其它加成无效，DUR消耗为15。

相当于回转攻击的发展型技能，但是施放时不能移动。与回转攻击相比，攻击范围更大、攻击力更强而且对中小型敌人有吹飞效果。如果把中小型敌人推到角落里施放的话最多可以连打3段；与大型敌人对战时，由于它们不会被吹飞，所以可以连打最多6段！也就是12倍于普通攻击的威力哦！性价比很好，施放时也不用太担心敌人的攻击了（大部分都被打飞了嘛）。

评价：★★★★★

麻痹攻击

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1倍,其它加成有效，DUR消耗为5。

最早就可以获得的必杀技，也是最无赖的必杀技，合成方法简单，DUR消耗小，附带的麻痹效果实在是超级无赖，连发的话敌人根本无法行动就被虐待致死了，这个技能的无赖性在与人类BOSS的战斗中尤其明显。唯一的缺点就是它的攻击力较低，这或许是被这个技能虐待过的召唤兽们的怨念导致的吧……

评价：★★★★

晚上在台灯下看《PG》低头的姿势保持太久脖了会很酸，诱发脊椎炎，建议〈PG〉每一页都装背光，这样方便在各种环境下阅读！
詹勍，男，430070，湖北省武汉市理工大学，兴趣：足球、游戏、CS与口袋、吃 雪人：

クイックヒット

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1倍,其它加成有效，DUR消耗为5。

攻击速度非常快,在攻击动作出现之前伤害值就已经出现了,用来做运动战的话还可以,可以迅速绕到敌人背后攻击。但是除了快以外这个技能没有任何可取之处。以5点DUR的代价换到的只是普通攻击的伤害……这根本不是等价交换嘛。

评价：★

ガード崩し

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1倍,其它加成有效，DUR消耗为5。

可以解除敌人的防御动作。总体来说是非常无用的必杀技:只有人类BOSS和黄金兔子等极少数敌人才会防御。而且以斧子的攻击速度,在招数命中敌人之前人家早就已经自己解除防御了……

评价：★

ガード无视攻击

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1.2倍，其它加成有效，DUR消耗为10。

无视敌人防御的攻击，但是敌人如果不会防御的话就等于直接攻击+20%的伤害加成。实用性如何偶就不多说了。

评价：★

百裂撃

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的1.125倍，其它加成有效，DUR消耗为20。

连续10段的强力攻击。性价比很高,但是很容易被打断。而且本身没有贯通攻击的属性。如果通过强化合成出“贯通攻击”的效果的话会很强。

评价：★★★★

高速回转

贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的0.72倍，其它加成有效，DUR消耗为10。

连续14段攻击，非常容易被打断，不过如果全部击中的话攻击力相当可观（其实也不算很多）。DUR消耗很少，而且合成方法简单。

评价：★★★★

ジャンプアタック

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的3倍,其它加成有效，DUR消耗为10。

拿来回避攻击的话还不错，但是落下时更容易受到攻击……而且不容易打到移动速度快的敌人。DUR消耗算是中规中矩吧。

评价：★★

ため攻击

非贯通攻击，每击伤害为无属性攻击的5倍,其它加成有效，DUR消耗为20。

只看攻击力的话的确很高,但是之前的蓄力时间已经足够做5次攻击了,而且蓄力时还要挨打,DUR消耗还那么多,为什么要用这种技能?

评价：★★

武器破坏攻击

非贯通攻击,每击伤害为(无属性攻击+［武器攻击力/10］X当前武器耐久度），最多不超过9999，其它加成有效，DUR消耗为1～255。

非常废物的技能，最多只能打出9999伤害而已，却要消耗掉全部的DUR。有人用的话才真奇怪呢。

评价：偶很想给0分……

HP消费攻击

非贯通攻击,每击伤害为(无属性攻击+［最大HP/10］）,其它加成有效，DUR消耗为0。

每次攻击都会减少最大HP的1/10，简单来说就是以命博命，拼拼看谁的HP更多……这种伤敌一千，自损八百的做法还是尽量避免的好。

评价：和“武器破坏攻击”半斤八两……

武器ダメージ

非贯通攻击，每击伤害为10DUR，其它加成无效，DUR消耗为5。

破坏敌人武器用的必杀技。性价比方面意外的好,可以保证敌人的武器耐久度以我方2倍以上的速度降低。装备了必杀リング的话效果更加明显。当然,对于没有武器的敌人是无效的。

评价：★★★

即死攻击

非贯通攻击，每击伤害为9999或1，其它加成无效，DUR消耗为100。

对杂兵强力攻击且命中率接近100%，但是对BOSS战时打出9999的几率小得可怜，大部分时候都是1……比较好的选择是用来打那些HP高、带有珍贵材料的敌人，如HP9900的真怪鱼。

评价：★★★

最终奥义

贯通攻击，每击伤害为（主角攻击力+武器攻击力）X4（对BOSS时为X2），其它加成无效，DUR消耗为20。

没什么可说的。

评价：★★★★

刚入伍，买一GBA三日后被领导摔了，死心不改又买一GBA被领导发现没收！贼心不死又买一GBA又被发现了，没收！心——碎了！
徐鹏、22、男、116015、辽宁省大连市中山区中南路18号武警三中队、兴趣：吃、玩、看PLMM

全效果解析

XX攻击效果

攻击加成10%、20%、40%。

雷、炎、水、风的属性攻击，各分小、中、大三个等级。但是同样没用。前面已经说过了，只靠召唤兽的魔法就可以达到属性攻击的最大加成。不过，武器上附加的属性在变身后也是可以保留的，这样可以进一步提高普通攻击的攻击力。这也是这些"XX攻击效果"唯一的用处吧……

评价：★

HPドレイン

吸收每次攻击伤害的10%，恢复HP。

担心自己HP不够用的话就给武器附加上这个效果吧，如果附加在钻头上的话非常恐怖哦！

评价：★★★★

HPヒール

随时间流逝恢复HP。

实际上的恢复效果并不如HPドレイン，所以在无法选择HPドレイン时再考虑这个技能吧。

评价：★★★

DURヒール

每4秒恢复1点DUR值。

可以由自己控制武器的耐久度，从而避免了武器被破坏的危险，比较实用的效果。

评价：★★★

DURガード

DUR的消耗速度变为正常状态下的80%。

就实用性来说是不如DURヒール，而且强化时也要使用两个材料，所以有DURヒール后就不用考虑了。

评价：★★

AGLアップ

大幅提高主角的速度。

非常恐怖的技能，感觉上不只是"大幅提高"，倒像是速度加倍了一样……不建议用升级BONUS加了很多速度的玩家使用这个技能。因为会非常不好控制。

评价：★★★

スピードアップ

武器攻击速度加快。除了枪的速度明显加快了之外，偶没有感觉到其它武器的攻击速度有变化。

评价：★★

クリティカル

将会心一击的概率提高到20%左右。

非常好用的效果。各位已经知道会心一击的威力有多恐怖了吧，使用这个效果的话战斗中可以频繁的打出会心一击。如果装备了必杀リング的话，会心一击的概率会上升到25%左右，配合属性加成的话攻击力是非常可观的！

评价：★★★★★

贯通攻击

武器的所有攻击都具有贯通特性（当然包括必杀技）。

对付杂兵时很好用的效果，不过发挥作用的机会不多，因为大范围的必杀技一般都是有贯通特性的，可以考虑配合枪使用。

评价：★★★

濒死强化

HP闪烁时攻击力加倍。

虽然效果是非常明显，但是HP闪烁时离GAME OVER也不远了吧，谁会等到快挂了时才补HP呢？

评价：★★★

ジャストガード

出现即时防御的几率增大。

对付一些攻击段数很高的敌人时很有用，可以避免在防御时损失HP。而且出现即时防御的话，武器的耐久度下降速度非常慢，可以利用这个特点来消耗人型BOSS们的武器耐久度。

评价：★★★

强DURヒール

每2秒恢复1点DUR值。

比DURヒール更加可靠的技能，如果说DURヒール是保证武器不会被破坏掉的效果的话，强DURヒール就是保证武器耐久度不减少的效果了。

评价：★★★★

——技能和效果的搭配

效果和技能的搭配是有很大学问的，如果搭配不合理的话很可能会做出一把废物武器来。陕儿在这里建议各位选择技能和效果时还是专一一些比较好，毕竟我们只有三个空位用来强化……，所以从强力的必杀技、特殊效果里选择一个来强化就可以了，这样大家可能会问了，如果只从必杀和效果里选择一种的话，哪来的"搭配"呢？哼哼，答案是：依靠武器本身的特性！某些武器本身就具有非常强的效果或必杀技的（例如鬼女の命石和光の结晶石），在这些武器的基础上附加强力的必杀或效果的话，强力武器就完成了。



SP 软硬兵团



改卡学堂

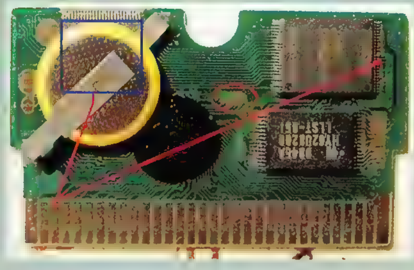
文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

VOL.8

特别鸣谢：烧录地带
编/雪人



PCB改造实例

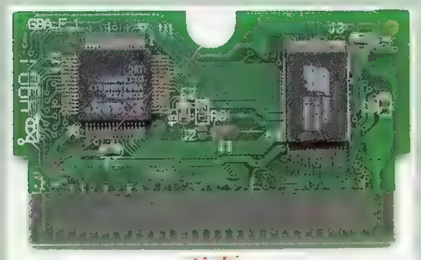


PCB板号： 2R1632-3EM3ML5PL

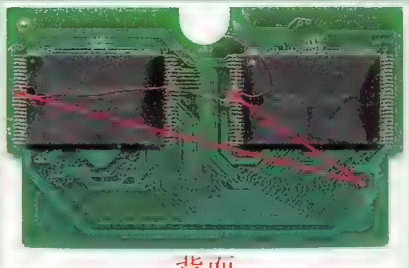
FLASH芯片： 64M×1、64M+16M（常见配搭）

存档芯片： 256K SRAM、512K或以上SRAM

改造详解： 这个PCB跟上期的2R32332-3E5PL也是很相似的，只是右边的FLASH芯片由TSOP52封装改为TSOP48封装，这种近似长方形的小三菱芯片容量一般都是16M，与左边64M芯片配搭起来容量可达80M，因此这个PCB常见于黄1中文版或FFTA这种超64M但又不满80M的游戏（D商很聪明吧）。左边也即电池下的芯片WE在第11脚(左下角往右数)，右边那块芯片的WE也是在第11脚(右下角往上数)，挑起后按图上的红线连接即可。红圈内三个并排焊盘中右边的两个可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。此PCB支持28脚和32脚两种SRAM芯片，如果大家不幸遇上28脚的话，也可以自己换个32脚的上去，使得全兼容成为可能（当然技术要过硬）。



正面



背面

PCB板号： GBA_F_1

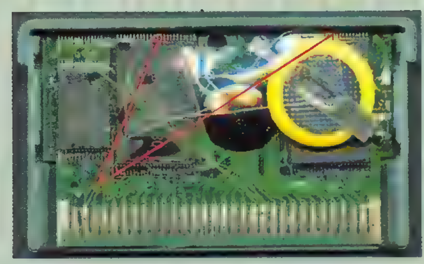
FLASH芯片： 32M×2

存档芯片： 512K FLASH

改造详解： 这个PCB极少见地使用了CPLD做卡带的控制芯片，感觉比一般的牛屎芯片（ASIC）高贵了许多，不知能不能通过软件编程使它支持合卡呢？FLASH芯片摆在了PCB的背面，多是两块32M的TSOP48封装三菱大芯片，WE都在第11脚(左上角往下数)，挑起后按图上的红线连接即可。另外，由于这个PCB是使用FLASH芯片来存档的，所以不能全兼容，但好在FLASH存档类型的游戏也不少，只能烧它们也不算太吃亏，再加上FLASH芯片不需要靠电力来维持数据，这就不怕因电池没电而掉档了。

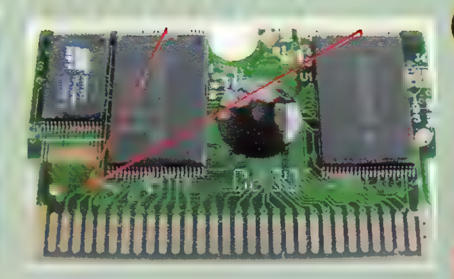
PCB板号： LY248 VER1.0

FLASH芯片： 32M×2



存档芯片：512K或以上SRAM、512K FLASH

改造详解：到目前为止我只发现有富士通的FLASH芯片在这个PCB上使用，WE在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。从最左边的“F”、“S”标识来看，这个PCB应该是支持FLASH和SRAM两种存档芯片的，前者在上，后者在下。图中的卡就是使用SRAM芯片的，容量至少512K，但无奈PCB只让我们使用256K，所以想全兼容还得把SRAM芯片的第7脚（右上角往左数）挑起，然后按图上的绿线连接到金21才可以使用另外那256K。



PCB板号：LY248B VER2.0

FLASH芯片：32M×2

存档芯片：512K或以上SRAM、512K FLASH

改造详解：从板号就可以看出，这个PCB跟上面那个LY248 VER1.0是出于同一系列的“近亲”，不但改造方法也一模一样，存档芯片也是同样可以使用FLASH和SRAM两种。不过图上这卡是使用FLASH芯片来存档的，所以不能全兼容，但好在FLASH存档类型的游戏也不少，只能烧它们也不算太吃亏，再加上FLASH芯片不需要靠电力来维持数据，这就不怕因电池没电而掉档了。



改卡知识库

1、烧录卡的FLASH芯片——不记得是什么时候，曾经有人在论坛上提出这样一个疑问：“同样是用FLASH芯片，128MByte的U盘售价不过200元，而容量仅相当于它1/4的256Mbit烧录卡却卖到500元（1MByte=8Mbit），是不是太暴利了？”这个问题对于老鸟们来说固然有点可笑，但肯定也有不少菜鸟还在困惑，既然改卡也跟烧录卡同是使用FLASH芯片，在此我就顺带提一下好了。虽然U盘跟烧录卡内的FLASH芯片本质上都是一样，但实际上两者却存在很大的差别，这主要表现在前者的擦写速度高而读取速度低，后者则正好相反是擦写速度低而读取速度高。运行GBA游戏需要较高的数据读取速度，尽管像U盘以及各种储存卡里面的FLASH芯片市场需求量大以致于成本远低于烧录卡里面的，但读取速度达不到要求也就不能使用了。

2、速度补丁讲座——上面已经说到，运行GBA游戏是需要较高的数据读取速度的，Z卡的速度要求是120ns以上(指数字小于120)，而由于我们D卡的ASIC控制芯片还有10ns左右的延时，所以由D卡改造而来的烧录卡想运行所有的GBA游戏，其FLASH芯片的速度就要求在110ns以上。一般来说多数D卡都可以达到要求的，但有些D卡使用了比较廉价的FLASH芯片如E28F128J3A-150，其150ns的速度就太慢了，改成了烧录卡也会有相当多的游戏不能运行而只能烧一些电子书等速度需求低的ROM。对于速度实在不高的FLASH芯片，其实也不是没有解决办法的，在网上找找您会发现有不少专门对付速度问题的软件，下面我就介绍一个名叫GBAUtil的软件。打开软件会有如图这个界面，在“Input”一项中选择要打补丁的ROM，再在“Output”一项中选择打完补丁后ROM的存放位置和文件名，然后选择且只能选“Crash Patch”一项，在后面的参数一栏选择“12 (Slowest Card.Speed)”，最后单击“Apply”就完成打速度补丁的过程了。现在把打过速度补丁的ROM烧到卡带中运行应该没什么问题的了，也许就是游戏中某些地方的速度要稍微慢一些而已，基本可以玩了。

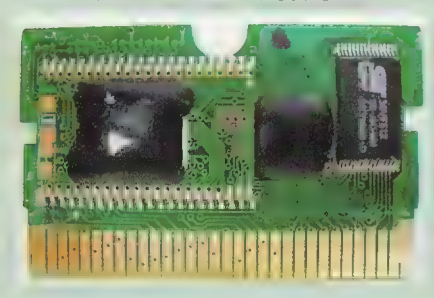
Input
Browse...
Output
Browse...
SRAM Patch
Trim FFs
Save
Crash Patch
12 (Slowest Cart. Speed)
Apply
Quit



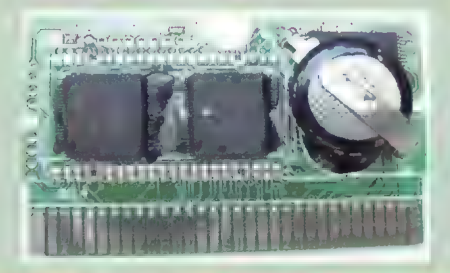
解惑答疑区

Q 我有个D卡的存档芯片是用FLASH的，不知能改不？这卡是转接板的,第一期“WE就是你!!”有介绍过改法，可我改了不能用啊!把我郁闷了好久,原先里面是《机战D》,我都打4周目了,可现在什么也没有了。哦，对了,此卡改完后,在没烧之关还能用,但烧了之后就不能用了。这块板子上写着GBA-F128M不知是板号,另外小弟还有一个板子,板号是IGOI不知能改不?如若能改,请告诉小弟详细方法或注意事项。小弟先谢了!

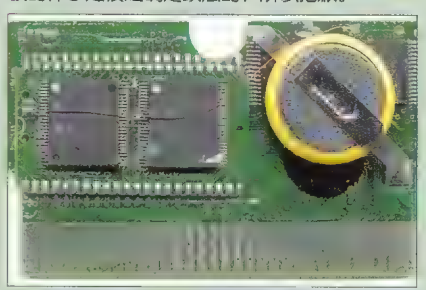
如果我介绍过改法，证明转接板应该是好的，之所以不能用问题是出于PCB上，据我所知GBA-F128M是一个绝症板，改后一旦擦除肯定出问题，这时卡内的数据已被破坏，不能挽回。您还是节哀顺便吧，或者把转接板吹下来焊到好的PCB上应该还可以用，只是技术要求较高，建议找修手机的师傅帮忙。为了减少绝症卡带给大家的损失，下期我会把一些常见绝症卡作个展示，敬请留意!至于您那个IGOI的卡我实在没见过，因此不能告诉您能不能改了，或者您可以照个图发到我邮箱（Email:gbalin@126.com），我帮您看看。



Q 由于本人的数码相机没办法近距离拍摄，所以只能告诉板号希望帮一下：G134、G114（这块是掌机迷第15期上有图片但没给出如何改）、DE.AGB-001A和2S64-3E M44H。没有图片是比较困难，在此谢了!

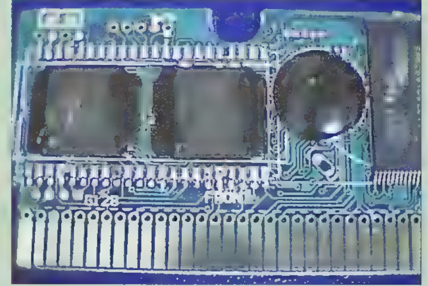


G134我还没见过，因此无可奉告；G114使用转接板因此改法会依转接板的不同而有所差异，但如果像那图里的转接板没有焊盘、FLASH芯片又被黑胶封住的话，可以尝试去掉WE（第11脚）附近的黑胶，挑起它再连金3；DE.AGB-001A和2S64-3E M44H都是转接板的卡吧？不知道转接板的样子是很难确定改法的，所以抱歉。



Q 043-A3A，上面是TSOP52的三菱128M单芯片，把WE挑起连到金3（没有烧录）开机有NINTENDO之后白屏，把WE接回金1可正常游戏，是怎么回事（事实有很多卡都是如此）？还有G128、G114怎么改?

也许是某些烧完游戏需要把WE接回金1的PCB,像著名的2R3232-U5PL正是如此。G128、G114都是转接板的卡，不知道转接板的样子是很难确定改法的，所以抱歉。



Q 《掌机迷》15期118页问题1中板号为G114的卡怎么改？另外，我有一个卡上写着CF-CARD 128M，这是什么卡?

最近问G114的人好多啊，请先看上面的回答吧。CF-CARD 128M这种板号我没有见过，您可以照个图发到我邮箱，我帮您看看。

烧录前沿

文/窗外不归的云
责编/暗凌

EZ3-beta3发布

EZ3可以算是目前烧录卡中的贵族了。980元的价格恐怕让一般玩家很难狠得下心入手，不过其品质自然是有保证的，1G的容量以及强大的功能绝对值这几百元，目前最新的EZ3-beta3已经发布，主要有以下更新：

1、支持falsh Rom中文名。

2、如果3.0运行，将提示用户关闭3.0,不关闭3.0不能运行EZ3软件。

3、解决了同目录下重名的问题。

4、解决EZ磁盘有时候不能软复位的问题。

5、解决EZ磁盘有时候不能正常删文件的问题。

6、解决重命名有时候不工作的问题。

7、增加cht文件支持。

8、解决EZ-Disk某些游戏写金手指无法软复位到PDA中。

9、解决在EZ-Disk中写某些游戏添加金手指死机问题。

10、解决了PDA在看文本时，由于文本过大而无法正常显示问题。

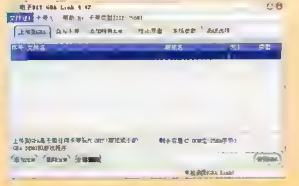
此外,卡带的Loader也有更新,请注意更新。驱动已经升级到1.02版，请注意升级。

下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/EZ3b3_1020.rar

GBALink发布配套软件4.42正式版

EDIY小组无疑是烧录卡厂家中更新软件最频繁的，这也正说明了其兢兢业业的态度，上期为大家介绍的是4.40测试第2版，不过十来天的工夫，EDIY小组已经更新了好几次GBALINK配套软件，目前最新的为4.42正式版，更新有：

1、增强不同软件版本之间刷新卡带和存档备份的兼容性，只要新版本软件不出现结构性的修改就可以对老版本软件烧写的卡带进行刷新或备份存档。4.42正式版就可以对4.40以后版本烧写的卡带刷新卡带或备份存档。



2、在合卡菜单中增加软件版本号显示。

3、修正在一些情况刷新卡带后烧写的卡带出错的问题。

同时，之前更新的几个版本主要有以下几个变动：

1、修正ZIP2卡带SMS数据存储太满有可能引起的卡带中第1个游戏无法进入问题。

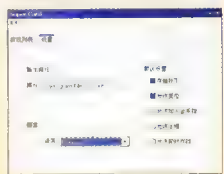
2、改进压缩系统,高等级模式增强压缩比,解压缩速度保持和4.35版相同,比如新约圣剑传说汉化版原4.35版压缩后为76M,现在压缩后为74M,解压缩速度还为24秒左右。低等级模式增强解压缩速度,压缩比稍低，但也比4.40测试第2版有所提高,比如新约圣剑传说汉化版原4.40测试第2版压缩后为80M,现在压缩后为79M,解压缩速度为21秒左右。

3、对GOOMBA2.0、POCKETNES v9.97、PCEADVANCE v6.9支持软复位功能，这样也意味使用添加特殊ROM功能添加这些模拟器游戏合集也支持软复位。

下载地址：http://www.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/gbalink/gbalink442.zip

SUPERCARD正式支持即时存档

之前SUPERCARD曾经宣传支持即时存档，不过当时只是支持《恶魔城》而已，而且还需要打补丁，不过现在好了，SC卡官方正式宣布真正支持即时游戏，注意：这可不是某几个游戏的DEMO，而是支持几乎所有游戏，由于拿到软件时已经截稿，所以无法测试，下期如果时间来得及云云一定会为大家测试该项功能。



此外，SUPERCARD改善了上期云云测试中出现的问题，即支持新版的GBA，现在SC的兼容性不用担心了，也就是说GBA/SP全系列都支持。

下载地址：

旧版卡内核升级(10月21日更新,为v1.30版)：http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV130old.rar

新版卡内核升级(10月21日更新,为v1.30版)：http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV130new.rar

Supercard软件(新版旧版卡通用,支持即时存档)：http://www.cftogba.com/download/setupnewV200.exe

前几天晚上在床上玩SP，开机没多久就有两只蚊子飞来，由于天气热，我放弃了盖被子的想法，想叮就叮吧，没想到这两位居然无视美餐而是被SP深深地吸引住了，晕，难道蚊中也有玩掌机者？

掌机配件详解

文/光游测试中心 康吉尝　责编/皓凌

SP专用保护胶套

本期的GBA&SP配件大检阅首先为大家介绍的一款周边产品，是双子星公司出品的SP专用保护胶套。笔者拿到该配件后，先被包装盒所吸引，不在于盒子那类似日版SP包装盒的形状，而是其采用的FC版马里奥游戏的画面，让这个包装看上去更像红白机颜色限定SP的盒子。回到正题，笔者将保护胶套取出，第一感觉就是没有过大的刺鼻气味。这一点是很重要的，毕竟玩家们在游戏的时候可不想受到化学物质对身体的侵害。以前笔者为了避免手部出汗腐蚀GBA的外壳，特地为爱机去购买了保护胶套，结果一拆封，化学物质的刺鼻气味扑面而来，日子久了才渐渐散去（这期间笔者不知道中了多少“毒”），所以这款水晶保护套给笔者的第一印象还是不错的。细细看来，该产品的加工打磨比较精细，没什么大的毛刺和瑕疵，这在国产组装配件中属于手感上乘者。上机套的外层印有FF12的LOGO（吸引眼球用的，汗），四周有对应SP上机壳四个插槽的小卡子，由于是软胶制成的，所以要比塑料的来得结实，不会轻易断裂。下机套的保护座较厚，而且有指印区，其设计目的是让玩家们能够更好的把握住机器，获得更好的手感。此外在下机套里面还有四个突出的小圆柱体，这四个小玩意既帮助固定了保护胶套，又堵住了SP的四个螺丝口，可以防止螺丝的氧化，一举两得。最后笔者测试了一下拆装，感觉保护胶套的装卸比较轻松容易，而且和机器的各部分咬合的较为严密，





这种质量的做工还是非常不错的。唯一的一点小小的遗憾，在于连接保护胶套上下两个部分的两根胶带有些短，而且其伸缩性不是很好，因此导致机器套上保护套以后本身可能会合得不太严实，不知道用久了之后会不会好些。此外该产品附赠了一条FF主题的挂机绳。相比主打产品，挂机绳的做工真是不敢恭维。总体来说，这款SP的水晶保护胶套的质量还是很不错的，有兴趣的玩家可以考虑一下。

GBA专用扩音器

下一个介绍的是一款看上去十分“卡哇依”的小扩音器。这款GBA的专用周边给人的感觉像是某些哺乳动物的两只耳朵……其包装盒上花花绿绿的都是日文，让笔者一开始还以为是日本某周边厂的产品，但拆开盒子拿扩音器在手里时，竟然在背面找到了DRAGON的保修标签。仔细研究了一下，发现其做工显得有些粗糙，一些开关、端口之类的地方边角打磨不仔细，的确不像是出自大牌周边厂商之手。扩音器本身拖了根连接线，是用来接到耳机插口的，而且本体则是要利用通讯端口进行安装，从而固定在GBA上。由于扩音器自己上部带了个通讯端口，所以该周边的使用并不会影响到玩家们之间的连线对战。在左边有开关对扩音器是否使用进行控制。笔者将其装在自己的GBA上进行了一下测试，试验效果却并不十分令人满意：声音效果倒是被扩大了，可同时机器本身的

我要努力忘记过去的一切，包括她的声音，她的笑容。但是，怎么才能忘记我们一起捧着书看《掌机迷》，一起握着SP玩《WARIO制造》呢？
令晓明，19，男，200240，兴趣：上海市交通大学闵行校区F0402011班　兴趣，MUSIC





交流电噪声也被放大了。如果是在玩一些音乐十分出色的游戏的时候，听着背景那交流电的噪声，会让人感到很不舒服的。总结一下：这款产品外形颇为可爱，但做工粗糙；其扩音效果虽然基本达到了目的，但背景的交流电噪声无法被过滤掉（这也始终是同类产品需要解决的瓶颈问题）。所以想买扩音器的玩家们，尤其是MM们可以酌情考虑一下。

GBA专用照明灯

最后要为大家介绍的一款配件，是一个外形上和前面那款扩音器截然相反的照明灯。猛地看上去，笔者着实被吓了一跳：这款灯看上去分明就是埃及法老权杖的那种蛇形的杖头，也类似法老的面具，两个蛇眼还是用红色的反光塑料制作而成，半夜要是有微光，看起来会吓到MM们的。后文我们直接将其叫做“蛇形灯”好了。这“恐怖”的外形并没有给蛇形灯加上多少额外的分数，其粗糙的做工和手感反而会让人对它多少感到有些失望。不过光看外表可是不行的。照明灯的主要作用还是在于黑暗处为GBA提供光源。而笔者对该灯进行测试的时候，其照明效果却不大令人满意。这个蛇形灯使用的就是那种白光小灯泡，看看市场上照明配件的材料吧，这种小灯泡占据了大半壁江山。对于厂家来说倒是可以节约了成本，但是由于小灯泡的发光效果差强人意，使用后不仅光线昏暗，而且还很容易在GBA的屏幕上留下十分明显的亮点反光，这对在黑暗处奋战的玩家们的眼睛会造成不小的伤害。整体看这款蛇形灯，其灯泡的位置设置的也并不理想，玩家们手握主机导致的不同角度变化，反光程度也会随之产生变化。此外该灯需要两节7号电池单独供电，而装电池的地方笔者开始找了半天（包装盒后面的说明图十分小，而且不明确），好不容易找到以后，又由于外表的做工粗糙，让笔者打开仓盖的时候费了九牛二虎之力才搞定。总结一下：这款蛇形照明灯并不推荐给大家，玩家们还是考虑一下别的灯吧。





文/窗外不归的云 编/娜卡

把你的GBA变成电视吧
——GBA电视接收器测评

GBA到底该怎么用？时至2004年的今天，无论是刚刚了解GBA的玩家，还是长期接触掌机的老手，都不会将它仅仅定位在“掌上游戏机”上面，层出不穷的周边产品为GBA注入无穷的生命力，这样一台小巧的掌机因为层出不穷的配件变成了一台掌上多功能终端，看图片、看小说、学英语、听MP3等已经成为GBA最为平凡的功能，因为烧录卡的普及，要实现以上功能只需要下载相关软件就可以了，能够提起玩家兴趣的，是在硬件方面有所突破的产品，而且是比较独特、在市场上不会见到类似仿制品的产品。本期笔者就给大家带来这样一款功能新颖的GBA周边——电视接收器。

GBA电视接收器能够接收外界有线或者无线电视信号，并利用GBA主机的液晶显示屏来显示电视节目。实际上，它发展到现在已经是第二代产品了，相信大多数读者都已经在以前的杂志上面见过第一代产品了吧。一代GBA电视接收器的照片可是流传得很广哦，不过第一代产品在设计上存在着许多的弊病：

首先，由于模具的缘故，它只支持GBA，而且要在GBA上使用的话还需要将GBA拆开才行，可谓复杂之极，试想谁愿意将自己心爱的掌机开膛破肚呢？

其次，第一代GBA电视接收器所采用的信号接收器效果并不好，能接收的台并不多，所以它的实用性并不佳。直到第二代产品面市，以上的弊病才得到改善，在GBA和GBA SP上面使用都不需要拆机。另外，二代采用新款电视接收芯片，使得接受效果更好，抗干扰能力加强，用二代接收电视节目，已经成为一种享受，而绝不像使用一代产品那样带来“受罪”的感觉。

这个产品实际上在2003年的时候就已经上市，笔者在当时拿到手后由于种种原因将它闲



置，直到近日才将尘封已久的它取出来为读者评测。虽然时过一年，但我相信90%的读者都没有见过这东西，因为在国内的市场，我从来没有见过它，虽然是香港开发的产品，但是由于价格以及宣传等因素始终没有大规模进入中国市场，我想这其中有第一代产品在国内失败所带来的“后怕”吧。总而言之，此时将此产品带到这里为大家进行测评，更多的是想让大家了解、认识这个东西，目的是“科普”，如果经过笔者的努力，能够使众读者对各种周边配件如数家珍，那……我也可以瞑目了！

外观篇


图1

GBA电视接收器的包装盒里面有许多东西（如图1），首先是主机，然后有一个GBA专用的放大镜以及夜间使用的照明灯，看得出来厂家考虑得相当周到，连放大镜和夜视灯都准备好了（如图2），不过话说回来，使用放大镜的话能够得到更大的可视范围，不过效果自然就没有不使用放大镜好了，照明灯适合用在GBA上，在晚上用看电视的话如果没有光源是相当烦人的，单是这两样如果在外面单买的话就值好几十块钱吧，赚了，呵呵。此外，电视接收器还赠送一个立


图2


图3


图4


图5

体声耳塞，效果在GBA上听居然还不错，又赚了（如图3）……最后就是电源以及AV线了（如图4）（如图5）。

笔者测评的这款GBA电视接收器外壳是塑料设计，透明的，不过由于模具做得比较好，所以拿到手上感觉很不错，流线型造型，拿在手上有着不错的手感，不过这玩意儿不小，小朋友拿久


图6

了也许会累哦，最好的观赏方式莫过于将其放在桌子上面，这样又轻松又惬意，何乐而不为呢？（如图6）详细观察，电视接收器的做工很好，各个结合处都做得比较紧密，没有发现有大的问题，同时，各个插孔都标好了名称，保证用户最便捷地使用该产品。

从图上就可以看出来，GBA放到它上面后，会与它非常吻合地接触在一起，因为它是为GBA专门优化了外形，但是GBA SP在它上面也没有任何问题，只不过观看电视时屏幕的方向和用GBA看时相反，这时候我们只需要将电视接收器转一个方向就行了。

在该机背面，我们发现了一个电池仓，这是必须的，因为电视接收器是配合GBA用的，一般情况下，用户都是在郊外或者旅游的时候才会使用，否则在家里看大屏幕电视难道不是更加爽吗？所以有必要考虑到某些不能使用电源的时候，而厂家正是考虑到了这一点，用户可以适用四节五号电池为电视接收器供电，同时，电池仓上面还有一个支撑架，这样在观看电视时就可以通过调整支撑架的角度来取得最舒适的效果。

细细地观察，我们一共在机器上面发现了四个插孔，分别为耳机、AV IN（用于输入视频信号）、DC 6V IN（外接电源即变压器）、DC 3V OUT（这个插孔可能会让读者感到疑惑，怎么它还可以DC OUT呢？其实这个是为了方便夜间使用照明灯所提供的电源，但是聪


图7

明的读者也许已经想到了，如果自己会改造的话，完全可以将它作为GBA的电源哦），此外还有一个开关。

在机器背面有着一条天线（如图7），用于接受无线电视信号，拉伸后大概有1.2米。在机器正面下方，有一个声音极大的喇叭，虽然厂家没有为它设计立体声，不过鉴于电视节目本来就不大好的信号源，该喇叭也足够了。

功能说明篇

由于该产品没有设计任何按键，所以一切操作都必须在GBA上面进行，下面就是GBA按钮所对应的功能：

1、SELECT：切换TV/VIDEO
2、START：自动选台搜索
3、UP：频道选增
4、DOWN：频道选减
5、LEFT：频道微调选增
6、RIGHT：频道微调选减
7、L：声音减小
8、R：声音增大
9、A或者B：切换调整模式(亮度/对比/色相/彩色度），再用L或者R键循环增减

操作说明篇

了解了基本的操作方法后，下面进行电视接收器的详细使用介绍：

1、首先必须保证接收器的电池仓里装满电池，或者将电源插上交流电并接到DC 6V IN上面。

2、把接收器的转接盒插入GBA主机的卡带插槽里，同时，将GBA主机卡插到接收器里，这样一来，我们就将电视接收器与GBA连起来了。

3、打开GBA，首先我们听到的肯定是噪音，然后等“NINTENDO”字样消去后，屏幕会变成雪花画面，这好办，按一下START，接收器就会自动搜索当地可接受的频道同时将频道存储起来。

4、频道搜索完成后，接收器会自动打开刚才搜索到的频道进行播放，这时候可以按“上”或者“下”就可以选择自己喜欢的电视台。笔者身处重庆市区，经过反复调试，最多的时候能够收到四个台，分别是：重庆一台、重庆二台、中央一台、中央二台。但是效果方面中央二台最好，中央一台最差，这个也是分地区，像高楼之间，或者是山间信号都不大好。

5、如果对自动搜索的频道不满意，或者说效果并不是很好，那可以通过微调功能对电视节目进行调整，各位记得吗？呵呵，没错，是按“A”，按“A”后可以进入调整模式，其中有“亮度bright”、“对比constricts”、“色相hue”、“微调fine tune”、“彩度sat”等，你可以结合自己的需要选择调整的项目，然后可以按“L”或者“R”来进行增减操作。（如图8）



6、选定频道后，可以直接按“左”或者“右”进行频率微调。

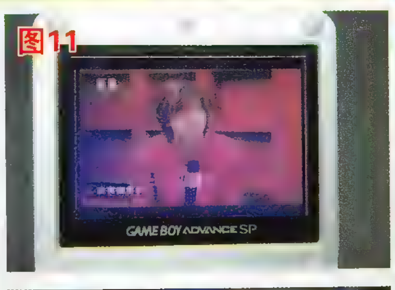
7、在欣赏电视节目的时候，如果需要对音量进行调整，可以直接按“L”或者“R”进行调整。

8、除了看电视之外，接收器也可以播放VCD/DVD等视频信号，在看电视时可以按一下“SELECT”进行TV/VIDEO的模式切换，然后



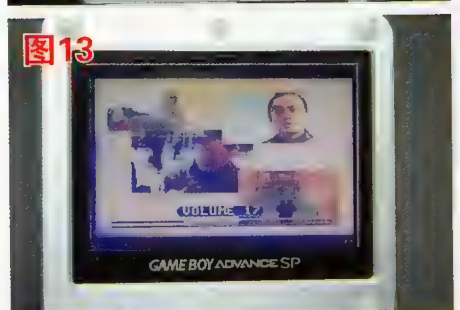
将“AV IN”插口输入信号，就可以在GBA上面观看VCD、DVD甚至PS2、XBOX、NGC等主机的画面了（如图9-14）。

9、前面就已经提到了，如果在观看时发现角度不好，那可以调整电池仓前面的支撑架，这样可以选择自己喜欢的角度来欣赏电视节目。





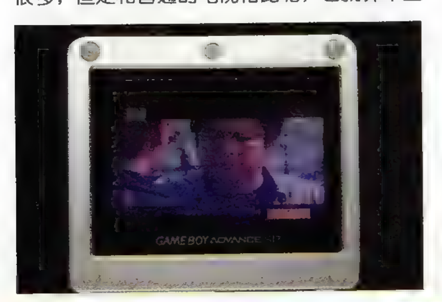






结语

从实际出发，这个产品应该来说适用于那些GBA周边发烧者，或者是那些没有条件使用电视的玩家，比如出去旅游、郊游之类的，因为它有着便携的特点（说到这里，可能有些读者会对此不同意，呵呵，虽然这东西比GBA大很多，但是和普通的电视相比呢，它就算不上什么了），但是有条件的玩家还是最好不要一时头脑发热来买这个接收器，因为它的价格不菲，大概需要300多元，这个价钱都快赶上一小彩电的价格了。所以嘛，想买这个东西来作日常应用的话，想法还是不大现实啊，但是在条件简陋的情况下，整一台这玩意玩玩确实有乐趣；不过呢，眼睛得好好保护，因为GBA屏幕本来就不大，看电视嘛，自然得长时间盯着小屏幕，够呛，但是有一点大家请放心，由于采用新型电视信号接受芯片，二代产品的效果极好，画面相当清晰，即使是字幕也能很轻松地看到 。



不过目前在市场上该产品极少见，读者如果需要可以托朋友去香港找找，运气好的话能找到，在此敬告众读者，遇到第一代产品，千万别买，那是一个耗事的主儿……

多拿出一些大型游戏介绍攻略，像一部分不很热门的可省则省，否则会显的没内容可写可编的呀！李钊炜，20，男，430068，湖北省武汉市武昌南湖通惠桥湖北工业大厦42号　雪人：我们会在保证热门游戏介绍的基础上，向大家介绍一些二线游戏，以满足大家不同的口味。

乐在汉化中

——猜想，灵感的源泉

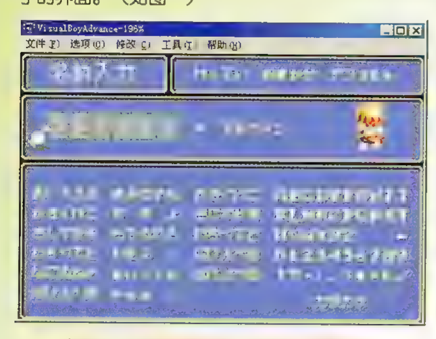
文/funlove　编/雪人

相信很多朋友已经摩拳擦掌，迫不及待地想要尝试汉化了吧。本来想马上从头开始讲述汉化原理，但转念一想，未免太对不住那些急着要试试身手的初学者了。于是，我要告诉大家：其实,不甚了了也是可以尝试汉化的，只要你有大胆而合理的猜想。在这期《乐在汉化中》，我们将用最简单的工具来试着做一些初级汉化，我们的汉化灵感来源，就在于猜想。

汉化实例一　用FPE来判定码表

许多人一开始做汉化，就搬出许多强大而又复杂的工具软件来。其实，很多问题，用一些简单的方法都能做到。FPE算是个通俗易用的内存搜索工具了，汉化者往往对它不屑一顾，其实，只要肯动脑筋好好利用，FPE也可以成为一个强大的汉化工具。下面的例子，希望可以给初学者一些启发。

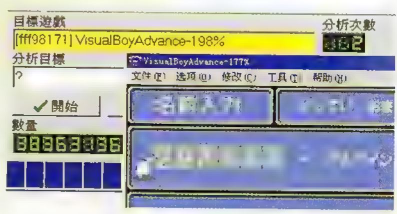
GBA ROM 1117号是著名的A · RPG"幻想传说"（Tales of Phantasia）。你知道这个游戏中的字是怎么储存的吗？"A"在ROM中对应的是字母顺序的1，还是ASCII码的65，或者是另外一个编码规则？让我们找个GBA模拟器(如VisualBoyAdvance，其他的也没有关系），打开游戏ROM，到了输入名字的界面。（如图一）



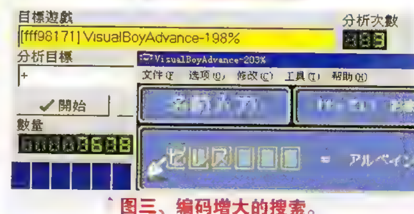
↑图一、"幻想传说"输入名字的界面。

你注意到了什么？这里的主角名字可以更改！还记得FPE的经典使用方法吗？搜索一个数值，然后改变，再搜索……可是现在不就是要找字的编码吗？没关系，我们有"模糊搜索"。

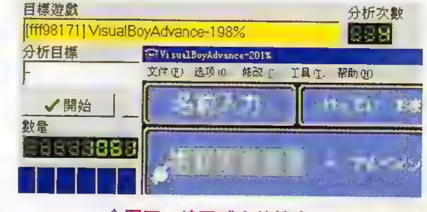
快速高效的模糊搜索是FPE相对其他内存搜索工具最大的优势之一。以FPE2000为例（其他的版本类似，DOS版的搜索命令略有不同），初始化指令是"?"，"增大/减小/相等"的搜索指令分别是"+/-/="。（如图二），按"*"呼叫出FPE，在初始的名字下做初始化搜索。接着修改名字的第一个字，很自然地猜想编码顺序和日文的假名顺序符合，排在后面的假名对应的编码较大。于是增大（如图三），减小（如图四）……重复许多次以后，搜索到三个地址（如图五）：



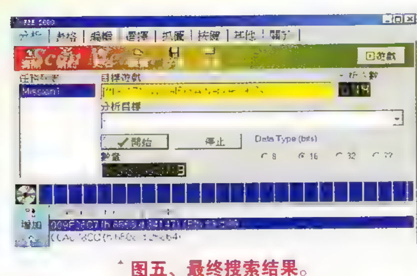
↑图二、初始化搜索。



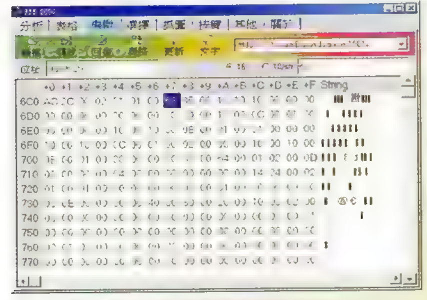
↑图三、编码增大的搜索。



↑图四、编码减小的搜索。


图五、最终搜索结果。

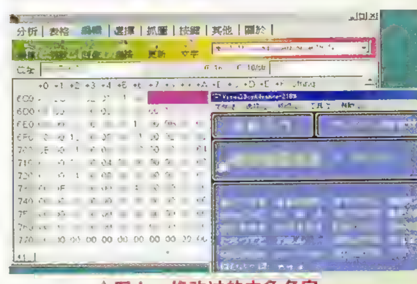
为什么有三个地址呢？我们来一个一个地看：前两个地址只相差1，我们不妨直接查看这个地址的内存（如图六）。原来，只是009F26C7h处（数字后面加h标记，表示十六进制）的一个字节（图中是63h）在变动。而在图五中可以看到，我们搜索的数据类型（Data Type）是16 bits，即两个字节。于是009F26C6h和009F26C7h开始的两个字节都符合我们先前的搜索。明白了吗？


图六、主角名字编码对应的内存。

顺便复习一下数据在内存中的储存方法，这些基础知识在汉化中还是不能缺少的。在内存中基本的储存单位是字节（byte），每个字节占8个位(bit),所以一个字节能储存的信息量是2的8次方即256，两个字节即一个字（word）能储存的信息量是2的16次方即65536。汉化中要碰到的字符编码都是整型数（Integer），整型数的储存规则是高字节在后。如图五中的十进制数（简称d）34147,转化成十六进制（简称h）是8563h,但在内存中的储存顺序就是"63 85"（如图六）。

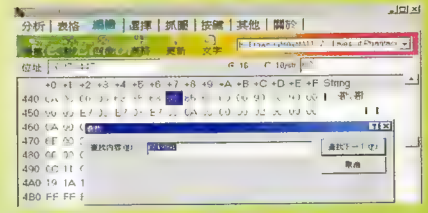
好，继续看先前的搜索结果。现在应该可以猜到了，63h就是"ク"的字符编码。有人会提出异议：为什么不算上后面的那个字节85h？我们可以简单地试验一下，在图六的界面中修改85h为其他的一个值，回到游戏看看主角的名字变了吗？果然，是名字的第二个字"レ"改变了。类似的，猜想这连续的六个字节"63 85 68 10 10 10"就是主角的默认名字编码。为了验证，可以修改内存值，看看游戏中的变化。当然，在游戏中修改，观察内存值的变化也一样。

到此为止，我们已经知道了主角名字的字符编码。类似的，可以得到所有假名、字母、数字和一些符号的编码（因为这些可以在名字输入的地方找到）。甚至，我们可以通过改变内存值，得到一些根本无法在游戏中输入的字符（如图七）。


图七、修改过的主角名字。

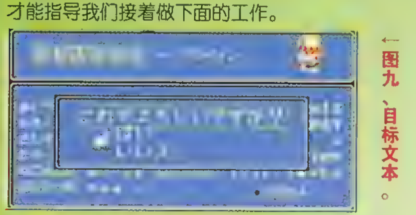
有人一定会说：这不是修改游戏数据吗，怎么能算是汉化？只能改内存而不能修改游戏ROM，难道让每个玩游戏的人都开着FPE？的确，这样的修改并不是汉化。那么下面我们就来试试修改游戏ROM，体会一下真正的汉化破解。

FPE在作为一个强大的内存搜索工具同时，也是一个很实用的十六进制文件浏览器。用FPE打开游戏ROM文件（如图八）。回顾一下刚才说到的内容，主角的名字"63 85 68"转换成十六进制整型数应当是688563h，接着转换成十进制，为6849891。搜索6849891，可以发现共有四个符合的字串。究竟哪个才真正保存主角的名字呢？要注意，这次文章的标题，就是强调猜想的。于是，在目前没有把握的情况下，我们只要一个一个地试了。很遗憾FPE2000的文件修改功能很差，我们可以随便找一个其他的十六进制编辑器（如UltraEdit），分别对这四个地址的数据做修改，可以发现只有第三个地址，即29F1ADh处的数据修改了之后，默认的主角名字才随之变化。于是，到这里，我们已经可以随意改动主角的默认名字了。（其实，在这个游戏中，其他一些人物的默认名字也可以这样修改，感兴趣的可以试试。）这里有一个小问题：主角的名字输入的时候有6个字节"63 85 68 10 10 10"，当然后面三个是空格了。而在这里却只有前三个字节的编码，原因留给读者们去猜想吧。


图八、用FPE浏览ROM内容。

可是……可是，还是不能把主角的名字改成汉字啊？一定有很多读者已经有疑问了：刚才找到的

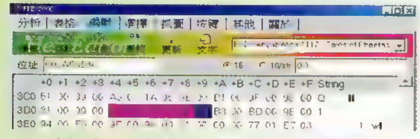
那些编码，只是假名、字母、数字和一些符号，并没有汉字在内！那么，游戏中那么多对话中的汉字，都是怎么出来的？进一步我们甚至可以怀疑刚才的编码，真的有普遍性吗？也就是说，究竟是游戏中所有的字都用这一套编码，还是只在这里用到？这些想法都是很自然的，而必须有这些进一步的想法，才能指导我们接着做下面的工作。



←图九、目标文本。

马上我们就可以发现一句完全是假名的文本(如图九)。参照前面的编码结果，很容易知道这段文本的代码为"9C BC F3 B8 BD ……"。很自然的，如果这里的编码还和原来的方式一样，类似的搜索方法应该可以在ROM中找到这一串数。然而，我们试着去搜索，却失败了！问题出在哪呢？联想上一段中提出的问题，不知道读者你有没有提出什么新的猜想？我们想到这里最大的冲突就是编码数和文字数不一致，.一个字节最多只能表示256个不同的编码，而游戏中有很多汉字，显然不止256个。于是，结论只有一个：这里的文本是双字节存储的(两个字节就能表示65536个不同的编码，就算是所有的汉字都算上也足够了吧）。

问题又来了：这时的双字节编码应该是什么样的？继续猜想。单字节时，9Ch表示十进制的156；双字节时，就应该是009Ch了。高字节在后，即为"9C 00"。根据这个猜想，这段文本代码变为"9C 00 BC 00 F3 00……"。为了验证，用这个代码串搜索一下ROM文件，果然找到了（如图十）！



↑图十、目标文本在ROM中的储存形式

仔细观察图十的结果，确认了我们刚才的想法是有根据的。进一步，还能看到这一句话结束的编码是"00 00"，这种编码在汉化中称为"控制符"，它们在ROM中像一个文字一样的储存，但实际游戏中发挥的是一些控制作用，如换行、换页、换色、语句结束等。自然的想到，修改这里的数值，不就能达到汉化的目标吗？让我们来试试，将"9C 00"改为"9F 01"，重新打开游戏ROM，终于看到了图十一的结果！期待已久的汉字终于出现了，兴奋吗？



←图十一、这就是汉化。

改变这里的编码，就能得到不同的汉字。如果有足够的耐心，就可以慢慢地做一个码表了。由于这个码表是原ROM自带的，可以称为初始码表。对着这个码表就可以做汉化了。而在刚才的文本附近，也正好也是其他的文本（这种不同区域的文本连续储存的情况，在游戏中很多），所以，开始动手吧！参照码表就可以在游戏里面写中文了。这么多的文本，觉得很累吧？偷懒是人的天性，于是为了使这一切变得简单，汉化者开发了很多实用的汉化工具，在今后我们将慢慢地接触它们。

在制作码表的过程中，往往会发现初始码表是不够用的，原因就是汉字太少，而且很多汉字是日语的写法，要改成中文字体才行。这时，就不得不重新制作码表了。在文本量比较大的游戏中，这一步几乎是必不可少的。

到这里，大家应该对汉化有个初步的概念了。但是，似乎还漏下了什么呢？让我们回头看看图五，就在这了。刚才我们所有的修改，都是对搜索结果的前两个地址进行的，那么第三个地址有什么作用？因为前两个地址的作用我们已经知道了——字符编码，可以试着找寻它们之间的关系。将编码增大、减小，看看这里的数据怎样变化？试验几次以后，应该很容易可以看出，编码值每改变1，这里的值相应的改变80h。这个数说明了什么？我们看看，80h换算成十进制是128，也就是16×16÷2，这可不是废话啊，我们可以猜想每80h个字节存放一个字符（汉字）的信息，而每个字符长宽各是16个象素，这样每个字节正好存放两个象素的信息。似乎很有道理，究竟是不是这样呢？目前这还只能是一个猜想，要让它成为现实，读者可以想办法去试验。在以后的文章中将介绍一些工具，可以很方便地进行查看。

好了，FPE能做的事情，都已经交代得差不多了。这篇文章的目的，并不是让大家都拿FPE去做汉化。事实上，据我所知没几个人是这么做的。重要的是在汉化中的猜想和验证。猜想可以说是一种直觉，甚至是没有什么根据的联想。可是又不能只是想想罢了，对自己的想法，要动用已有的工具去验证。至于什么工具，这才是最不重要的了。为了验证自己的想法，自然就能找到适合的工具，不是吗？那么，让我们发挥自己的直觉，找几个GBA ROM练练手吧。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

ROM——由游戏卡带dump的文件，可以用相应的模拟器打开。

码表——记录字符和代码对应信息的表。如我们熟悉的ASCII码表。

假名——日语中的表音符号，分平假名和片假名。与汉字相区别。

像素——图像中的最小长度单位，"一个点"的长度。





文/安娜 编/雪人

翻身！300万像素拍照手机国内现身

如果说拍照手机的诞生打破了传统手机设计的格局，那么百万像素拍照手机的出现就是引发手机再次革命的新导火索。众所周知，日本的拍照手机一直在业界有口皆碑。百万像素拍照手机早在2003年便开始在日本“肆虐”，100万，200万，300万……层出不穷。而韩国手机在2004年也开始发威，三星、LG等厂商推出多款百万像素拍照手机，三星甚至宣布近期将会推出一款500万像素拍照手机。现在我们终于不用再羡慕那些隔海相望的近邻们了，因为我们的手机300万时代已正式来临！来自LG公司的最新CDMA手机C950搭载了324万像素摄像头，摄像头采用了CCD镜头，支持19倍数码变焦，可拍摄最大分辨率为2048×1536像素的照片，机身内置78MB大容量内存。除此之外，它还支持72和弦的顶级铃声，强就一个字！笔者有幸参加了C950的发布会，亲身体验后感觉拍出来的照片确实很强，不过，它的售价更强，高达7880元。11月初这款新机将在国内正式上市。



◆ 百万备忘录 ◆

2003年5月，由日本通讯运营商J-Phone打造的全世界第一台百万像素拍照手机诞生
2004年3月，索尼爱立信发布了国内第一款百万像素拍照手机S700c
2004年6月，NEC N830成为国内第一款上市的百万像素拍照手机
2004年7月，康佳率先发布了首款国产百万像素拍照手机T100
2004年8月，波导D200正式上市，打响了国产百万像素拍照手机第一炮

尴尬！进退两难的传统手机游戏

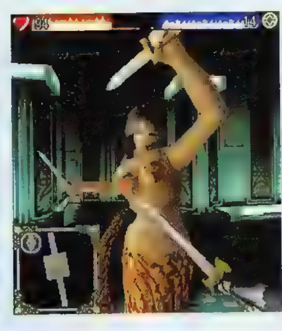
一家来自欧洲的权威调查机构的资料显示，在未来五年内，欧洲手机游戏的市场份额将会超过30亿欧元。在美国，整个手机游戏业务到2006年将会超过40亿美元。据专家预测，到2006年底，全球手机游戏市场总值将突破170亿美元……与国外手机游戏市场相比，国内手机游戏的境地却是大相径庭。虽然目前国内手机游戏开发厂商多如牛毛，有些游戏堪称经典之作，但真正能靠游戏挣钱的厂商却寥寥无几。众所周知，中国游戏市场一直是一块让所有游戏开发商爱恨交加的硬骨头，爱，国内消费者数量庞大；恨，D版、网络下载已成为国内玩家首选游戏来源。如今，手机游戏也陷入了这种困境。数位红，中国最大的手机游戏开发商之一，国内惟一一家参与诺基亚N-GAGE游戏开发的厂商。2004年5月，一款来自这家公司的中文大作——三国演义（5月掌机迷曾经介绍过，画面风格酷似光荣大作真三国无双）正式登场，这款游戏的店面售价98元，网上售价

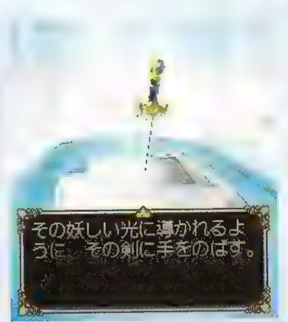
68元，凭心而论，这款游戏可说已经达到了国产手机游戏顶级水准，但几个月来的销售情况却让人意想不到：截止2004年10月，这个游戏的正版销量竟然不到10套！不用说收回成本，如此惨淡的销售业绩，就连开发人员的工资都不够付。正因如此，国内的手机游戏开发商纷纷将目光转投手机网游，希望借助网络游戏的特殊付费方式来曲线救国。中国手机网游异军突起，只因在中国，只有这种手机游戏才有钱挣……

换位！手机游戏反客为主

在我们的印象中，手机游戏总是偷师家用游戏机游戏。现在，随着手机游戏市场的高速发展，这一局面已被打破。“深邃迷宫”是一款在日本手机上极受用户好评的3D迷宫RPG，这款游戏由日本著名游戏策划人加藤正人和音乐大师光田康典倾情打造，在日本手机市场上人气极旺。近日。这款游戏的东家ibrains公司宣布，将这一作品移植到任天堂最新掌机器NDS上。手机游戏移植家用游戏设备，这还是首开先河，足见手机游戏的长足进步。

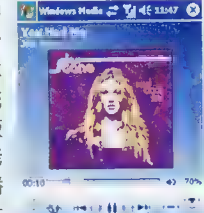


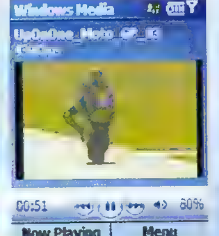




惊喜！手持设备版Media Player 10登场

继2004年10月13日微软Media Player 10中文版本正式发布后，手持设备版Media Player 10如今也被揭开面纱，这个新版本的手持多媒体播放器一共有两个版本，一是对应基于CE系统构架的智能手机版本，一是对应PocketPC的版本。最新的手持设备版Media Player 10较老版Media Player 10增加了许多的新特点：播放列表更人性化，对WiFi等无线功能的兼容性更好，用户可直接在PocketPC里无线调用PC里的视频文件观看。另外这个新版本播放器还加入了640×480分辨率的支持，一些游戏里的视频开场动画也可支持高分辨率显示了。





统一！联通UniJa平台一呼天下应

UniJa，一个基于Java的CDMA手机软件应用平台，中国联通公司近日将这个平台正式启动。UniJa平台的最大好处就是没有系统界限，不论你用的是哪个款式，哪个牌子的CDMA手机，都可以运行基于UniJa平台的软件（游戏软件为主）。它就好像一张通行证，彻底解决手机间因系统不同而出现的兼容性问题。以后只要你使用的是CDMA手机，丝毫不用考虑系统平台兼容问题，UniJa软件即装即玩。相信用不了多久，中国移动便会针对联通公司的这一举措做出反击，到那时手机游戏不同机型间的兼容性问题，势必将逐步成为历史。

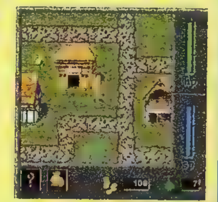
雪人：为了保护小月，还是牺牲俺吧！
谭雪敏：

本期PDA游戏TOP5

DragonFire

游戏类型：RPG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://gamesurf.tiscali.de
适用机型：Pocket PC；Palm OS

本作是一款欧式风格的RPG游戏，你扮演一位勇士,为保卫自己的家园踏上了消灭四大邪恶之神之路。这款游戏除了有丰富的敌方角色外,己方的伙伴角色也非常丰富,魔法师、矮人等欧美RPG标准配置尽数登场,如果你看过指环王的话很快就会上手。该游戏的画面风格有些像以前PC上的第一视角RPG游戏“巫术”，人物角色和房屋建筑设计的都比较大，游戏采用的是A·RPG战斗模式,玩起来又有种世嘉大作“战斧”的感觉。



Shattered Worlds:Planet Assault

游戏类型：STG　　市日期：2004年10月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

Shattered Worlds是一款很强的第一人称Pocket PC 3D射击游戏，同时它还是第一款专门为英特尔公司最新移动设备多媒体加速器（类似显卡）2700G而量身定做的游戏。在游戏中玩家将要扮演一位宇宙巡航队的驾驶员，与外星生物展开战斗……剧情挺俗。游戏中各种攻击武器十分丰富，临场感也营造的不错。不过,这款游戏的难度相当高，一不小心就会GAME OVER,一路小心哦!



Ghost Hunt

游戏类型：STG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.aimproductions.be
适用机型：Pocket PC

10月31日，一年一度的万圣节再次来到。随着万圣节的到来，各大游戏厂商也都忙着推出相应的游戏来欢庆这个节日。Ghost Hunt就是一款免费的万圣节游戏，游戏中我们扮演一位鬼魂猎人，利用手中的Pocket PC触笔来超度这些鬼魂。游戏的音效与画面都比较简单，游戏方法也特别容易，只须在屏幕上点击出现的敌人即可，虽然如此，但这款的耐玩度却很高，作为一款休闲小品十分不错。



Zap!2016

游戏类型：STG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Palm OS

Zap!2016是一款移植自街机的Palm OS经典射击游戏，它的游戏规则很简单，操作控制也很容易，极易上手。此外，这款游戏的即时互动性也很不错。该游戏的风格有些像FC经典射击游戏——“兵蜂”，画面轻松简洁。游戏共有7关，每关都有对应的BOSS,敌方杂兵角色丰富，高达50多种。除此之外，武器设定也很丰富，而且加入了火力升级要素,如此众多的要素使得这款射击游戏玩起来格外爽快。



Clay Gun

游戏类型：STG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://claygun.com
适用机型：Pocket PC



一款很爽的射击游戏，故事发生在2005年，某个神秘大陆上出现了一股邪恶势力，他们妄图得到被封印已久的“魔之力”。我们所扮演的勇士们获知了这个消息后，跨上东方诸神赐予他们的战龙，义无返顾的踏上了征程……在游戏中，玩家可以选择所扮演的勇士类别，有的擅长攻击，有的精于防守。同时我们还要挑选适合自己的坐骑——战斗飞龙，飞龙在游戏中的作用非常之大，几乎所有攻击都要靠它们来完成。游戏中除了精美的画面和震撼的音乐外，仔细观察的话，你还会发现这个游戏的背景设计具有很强的东方风格，古香古色的建筑物让我们感到仿佛回到了古代中国，投入度倍增。

我总用KOFEX2欺负我女友，但随后她就揪着我的耳朵要和我真人快打。王波，18，男，730070，甘肃省兰州市安宁区甘肃交通职业技术学院，兴趣：玩游戏、看漫画、特别是《城市猫人》　雪人：嗯、现在的暴力娘似乎很受欢迎呢！这个世界啊……

本期手机游戏TOP5

魔神记事

游戏类型：MUD　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.feather-snake.com
适用机型：大多数彩屏手机





是一款由国内厂商制作的手机网络游戏，这款游戏是一款即时RPG游戏，故事情节十分不错，游戏的画面设计相当华丽细腻，诱人又难缠的BOSS，以及换装，PK,组队等一应俱全。除此之外，玩家还可以进行交换道具，聊天等操作，媲美PC网络游戏。除了这些PC网络游戏功能外，魔神记事还包含了很多手机特色功能，玩家在游戏中还可发送短信和彩信。随着越来越多的图形网络游戏登陆手机，相信手机文字网络游戏彻底退出市场的时日已经不远了。

疯狂大飙车2

游戏类型：RAC　上市日期：10月
官方网站：http://www.nmprod.com
适用机型：NOKIA S60

一款狂热飙飞的赛车游戏，这个系列游戏在NOKIA S60机型用户中口碑相当不错，NOKIA S60手机上很流行的坦克乱斗游戏“热血战车”就是该系列的一员。这款游戏中仍然保留了前作的主角人设，我们可以继续使用那只可爱的熊猫。游戏采用了仿三维游戏渲染，动画流畅，速度感出众，声响效果也颇具发烧感。这款游戏比上一代增加了更多赛道，更多武器，更多欢乐。此外，游戏还支持蓝牙对战，乐趣倍增。



三维台球2

游戏类型：SPG　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.nmprod.com
适用机型：NOKIA S60

三维台球是一款不错的斯诺克台球游戏，最近这款游戏刚刚推出了第二代升级版本。此游戏采用Noumena最先进的三维引擎开发，全真三维模拟，画面清晰，操作流畅。游戏中我们可以选择多种球桌球杆和丰富的台球比赛模式，这些模式包括：美式9球，美式15球，自由落袋，斯诺克。由于游戏采用了最新的手机游戏引擎，因此它的物理模型更加精确，AI更高。三维台球2除了支持单人游戏外，还支持双人本机对战和双人蓝牙对战模式。



机动战士Z高达

游戏类型：ACT　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.bandai.com
适用机型：i Mode

来自日本BANDAI公司的机动战士Z高达日前在日本已经正式开始运营,本作是一款专门为前不久松下刚刚推出的FOMA 900i手机而设计的3D版ACT+STG+SLG游戏,它的前身是一款旧版日本手机游戏“机动战士Z高达”。这款游戏取材于Z高达系列中著名的“克里普斯战役”,在游戏中玩家既可以扮演奥古军也可扮演提坦斯军,游戏与前作一样,在战斗胜利后可得到战功积分购入新的MS。游戏中的战斗场景为3D实时描绘,而且所有的战斗均由玩家亲自操作MS完成。不过很可惜,这款游戏目前仅支持i Mode手机FOMA 900i，国内高达粉丝们只能YY……



终极防线2

游戏类型：FPS　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.javagame.cn
适用机型：K-Java手机

终极防线2是国内软件商数位红开发的首款3D视角游戏，它是一款以二战时期斯大林格勒保卫战为背景的战争游戏，玩家作为一名坚守阵地的红军战士，必须一次次地击退从残破建筑物和瓦砾堆中冲锋的德军，随着战斗的进行，敌军的数量还会源源不断的增加，同时还有坦克和飞机的掩护。这款游戏画面十分流畅，180度的全景旋转,紧张的情节，逼真的音效，给我们一种身临其境的临场感，仿佛亲身经历枪林弹雨。



网站告诉我，我上不上去，是：WWW.Vgame.com.cn吗？覃基伟，15，男，200042，上海市安远路899弄114号21室
雪人：我们的网站是http://www.vgame.cn，论坛地址是：http://www.magiczone.cn，欢迎访问！

NGP纪念堂

■文/BlueKyo　编/雪人

街机名作的掌上出演——合金弹头1号任务

厂商：SNK　类型：ACT　发售日期：1999　容量：16M



要问SNK最火爆的2DACT游戏是什么？我想很多人都会和我一样不加思索的说出，《合金弹头》这个名字。Q版的可爱人物，众多的搞笑表情，每关关尾极具魄力的BOSS。可供驾驶的合金战车，这一切都成为合金弹头所独有的游戏风格。当我第一次看到这个游戏的时候就喜欢上了这个游戏，因为它的创意实在是太优秀了，在ARC众多的横版ACT中树立了自己的游戏风格，并且越发耀眼。游戏中人物的表情十分搞笑，不论是站立时的小动作还是靠近高处时MARCO所出现的流鼻涕的夸张表情（合金弹头出现这个表情之后，有很多的游戏都开始模仿这个动作），都能够看出制作人员对该游戏的细节掌握的独到之处。在随后的2代和X以及3代中合金弹头无论是在游戏性还是在系统上，都达到了当时2DACT的最高水准。既然是自己本家的游戏，而且不断的受到好评，SNK自然就不会放过在自己当家掌机NGP上推出游戏的机会，正当 街机版X火爆一时的时候，SNK顺着这个风在NGP上推出 了掌机版合金弹头－1号任务。以往NGP上的游戏都是SNK移植后经过修改后的游戏作品，而这款合金弹头游戏，却是SNK原创的一款作品，故事以及系统都经过一些调整。SNK希望各位玩家能够在掌机上面体验到合金弹头的魅力。

游戏的主角仍然是MARCO，而他这次的目的仍然是要摧毁敌人企图争霸地球的野心。也许是因为街机上原作的故事情节就很少，所以在NGP上对于故事情节的交代，就比较简单，每关开始都会为玩家介绍游戏的任务情况，同时将故事情节一笔而过。进入游戏后，大家会看到许多熟悉的面孔，当然都是经过Q版化在Q化的人物，敌兵的表情还是那么搞笑，不过对于主人公MARCO的面部刻画就显得单薄的多。

游戏的系统也相对街机版做了一些调整。游戏中不再存在人数的设定，取而代之的是生命槽，不过玩家们还是不要放松警惕，因为某些兵器的攻击会对玩家造成极大的损伤，如果运气不好的话，有时可会被一击毙命的哦！哈，看了上面的介绍，没有接触过此作的玩家一定会认为这个游戏的难度不小，各位请安心。既然有生命槽存在的话，那么增加生命槽的道具就会存在，而且游戏中能够补充生命槽的道具可以说是随处可见（比如说杀死敌兵，救下人质后所得到的道具等），所以在游戏难度的设定上和街机版相比之下明显的相差了许多。游戏中同样保留了街机版中存在的两个可乘坐兵器，合金战车和合金战机。而且乘坐这两个强力兵器的机会也是提高了许多，不过由于游戏采用的是任务制，所以乘坐兵器并不能保留到BOSS战，当一个版面结束后MARCO就会跳下战车。另外除了某些特定关卡之外，玩家是不能用战车与BOSS交战的。游戏中并没有达到SNK在宣传时所说的“火爆”程度。每个版面里面所出现的敌人较少，这样就让强力武器使用的机会相对的减少了许多，火爆程度自然就和街机版相差较远。不过SNK倒是在游戏中加入了许多有趣的分支以及小游戏，而且开启的方法就是在某些任务中“失败”。比如玩家在驾驶合金战机的时候，如果不幸被击毁的话就会进入逃生这个小游戏，玩家要在9秒内打开降落伞（当然时间剩的越短越好），在这个迷你游戏中玩家会获得许多奖励物品，不过这个迷你游戏的难度可是相当大的哦，各位玩家要做好心里准备。



游戏当中仍然存在着十分具有视觉效果的BOSS，不过这些BOSS都属于中看不中用的那种，完全没有难度。游戏中同样存在着大量的隐藏物品，在数量上面要比街机版多的多，不过相对于街机版来说发现的几率就高了许多。

虽然这款游戏是SNK在NGP上面的第一款作品，但是也许是由于对掌机游戏制作的经验不足，导致这款游戏在游戏性方面缩水了不少，虽然迷你任务和小游戏比较多，但游戏时间过长往往会让人感到厌倦。而且游戏的隐藏模式较少，并且关卡的全部

《掌机迷》的绝对新读者（笑），作为掌机的新玩家，许多东西都不懂，所以希望《掌》可以把以前的一些经典教程攻略集中成册，做成别册或增刊。穆读者，20，女，102100，北京市延庆县北京科技大学分校02计网　兴趣：赛车　动画　音乐　游戏　书

通过时间较长，对于一个ACT掌机游戏来说，关卡过于漫长的话就会让人失去兴趣，另外这款游戏并没有达到街机版中的火爆程度，相对于街机中正在走红的X版来说，这款掌机作品，只能算是合金弹头系列中不过不失的一款游戏。不过SNK在随后推出的2号任务当中，却扭转了这个失败的局面，另外2004年11月GBA版的合金弹头就会和大家见面。此款游戏很明显就是NGP版中的续作，画面系统以及音效强化的同时，让我们一起期待，看看这次的SNK能够为我们带来什么样的合金弹头。

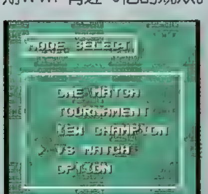
让对手倒在你强大的力量之下——火爆WWF

厂商：SNK　类型：FTG　发售日期：2000　容量：16M

擂台上充满了暴力，将对手压在你的身下，就是胜利的法则。这就是WWF(World Wrestling Federation,)全名叫做《世界摔跤联盟》。对于WWF的前身我们目前不去研究，我先为大家介绍一下WWF的一些概念和规则要求，以便大家更方便的了解这个游戏。下面是给那些不了解WWF的玩家而准备的。



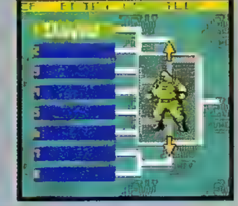
如今的WWF是一种非常具有表演性质的比赛，里面有着很多不同的人物，而他们就像影视明星一样受到WWF迷们的崇拜，每次在进行WWF的时候电视中就会放出，禁止别人模仿的字样，因为现在的WWF都属于表演赛，观众们所看到的华丽动作全部都是虚假的。在WWF中存在着正派角色和反派角色，正派角色一般长相都是非常帅气，而且还有强健的肌肉，不但可以吸引到很多女性观众，同时还可以起到偶像作用，而反派角色走的则是COOL这个概念，他们在装扮上具有视觉效果，同样也有相当一部分的支持者，这些角色并不是固定不变的，有时候英雄人物会突然转变成反面人物，同样反面角色也可以转为英雄人物。而且每次开战的时候，都是按照导演事先编辑好的剧本而进行的，而且剧情要比电视剧还要更加过瘾，就是这样使得WWF越来越受欢迎,从而世界各地都开始转播它的比赛，现在每星期WWF有近 5亿的观众。



关于WW F的规则，通俗的解释就是玩家在进行游戏的时候要使用招数，将对手的体力耗尽，觉得时机够了的话，就可以对对手进行压制，看到玩家进行压制后裁判会过来读秒，限定秒数之内如果对手没有反抗的话，胜利就属于玩家，此外在进行游戏的时候，当玩家将对手打倒在地的时候，可以做出十分COOL的动作，NGP版中就有这种设定，在真正的WWF摔跤比赛中，这么做是为了提高自己的士气，同时也为自己赢得大量的FANS，NGP版中按B键同样会获得观众的欢呼声，不过没有什么具体作用。此外WWF中还可以将对手打下擂台，自己也可以下去，擂台下同样可以进行比赛，而且观众的反映会更加激烈，只不过在台下是有时间限制的，长时间呆在下面的话就会被判失败，而且台下会有很多道具供摔跤选手们使用，不过在NGP版中道具的使用似乎就取消了，这点比较遗憾。

NGP版的摔跤风暴，是SNK2000年推出的一款游戏，该游戏的特别之处就是，在NGP上做出的摔跤游戏手感极佳，慢的有特色，一招一式都让人很有感觉，一般WWF给人留下的印象都是豪放的美式风格，特别就是在人物的选择上，清一色的都是很COOL的老美真人头像，而NGP 版则不用，采用的是我们非常熟悉的日式画风，总共有8人，人物各有各的特点，让玩家感到十分亲切，而且每个人物都有自己独有的特殊技，发动的时候很有魄力，而且杀伤力还不小，并且玩家在进行压制的时候还能够听到观众的呼喊，很具有临场感。此外游戏的游戏模式也是相当丰富，有单人的练习赛，还有冠军争夺赛，在这里玩家可以自己设定要挑战的游戏人物。练习模式，和游戏情节相当丰富的故事模式。由于该游戏上手不是很容易，所以玩家要在练习模式和单人赛中好好的进行一下练习，另外值得称赞的是，在故事模式中，玩家可以看到很多关于该名角色的插画，十分漂亮。不过这些插画不能够随时随地的欣赏比较遗憾。

玩家们在进行游戏的时候还可以看到很多真实的WWF动作,临场感十足,唯一不足的就是裁判的思维速度,往往有时候压上半天裁判还不读秒,这一点比较让人生气。记得当初第一次真正接触的这类游戏就是由CAPCOM开发的摔跤霸王,最多支持4人的对战,使得游戏乐趣大增,而且从那时游戏的角色设定,就是日式画风,而且里面还请来了快打旋风中的哈格市长进入到游戏中。而今在NGP上又看到了日式画风的WWF感觉格外亲切。而且这个游戏的游戏性也是不错的，除了不能够使用道具之外,游戏还是很真实地还原了WWF,喜欢这类游戏的玩家不妨找来一式。



WSC博物馆

■文/Blue Kyo
编/雪人

海贼王的财宝争夺战TWO

厂商:BANDAI　类型:ETC　发售日期:2002　容量:32M



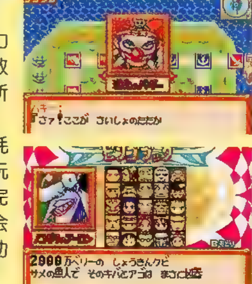
海贼王漫画销量的大火爆让尾田荣一郎赚足了面子，身为动漫大厂的BANDAI自然就不会放过，在自家掌机推出游戏的机会，2002年BANDAI推出了大人气多人对战GAME财宝争夺战第二作，游戏在增加了新的可选用角色之外。还在系统以及游戏玩法上做了改变，游戏由于类似于大富翁，所以使得上手极为容易，另外新增加的道具夺取系统也使得游戏乐趣大增。

某天，路飞海贼团受到了小丑巴基寄来的邀请函。上面写着："欢迎路飞海贼团的各位，来到我道化巴基的游乐场，在这里藏有许多的宝物，得到所有财宝的人可以获得更加神秘的财宝。这是入场卷，欢迎各位。"大财迷娜美一听到财宝二字就拉着路飞一行人来到了巴基游乐场。其实小丑真正的目的是为要夺取前来寻宝的海贼身上的财宝。就这样有趣的财宝争夺战拉开了序幕。



游戏为了初学者们准备了由红发撒古斯执行教学的，教学模式，在这里初学者们可以全面的了解到这个游戏的玩法以及道具获得后的使用方法。同时在这里撒古斯还会透漏一些关于游戏的小技巧，玩家们可不要觉得麻烦而跳过教学模式啊！了解游戏的玩法后，玩家们就可以进入故事模式进行有趣的财宝争夺战，首先玩家们需要在路飞海贼团中任意选择一个自己喜欢的角色，之后游戏就开始了。游戏共分4人进行。移动的顺序是按照开始时的随机选择而决定的。进入游戏后玩家会看到5个选项和一个"帮助"，这5个选项分别是移动、攻击、道具、文档和SAVE。其中移动又分为投掷单个骰子、投掷双重骰子和指定移动步数。攻击同样也划分为很多种类，不过攻击在刚开始的时候是不能够使用的，需要得到某些物品或者到达指定的方格中才可以使用，道具就是玩家在移动到宝箱图案上时，所获得的道具，道具的功能有很多种，比如说指定移动步数，增加TP 增加HP、最大攻击力上升等。而且道具的使用也是受到限制的，某些道具玩家并不能随意使用。在系统上，BANDAI还设计了方便的对手资料系统，玩家不但可以在地图中按B键进入能力查看画面，还可以文档选项中，查看对手的资料以及能力，同时还有移动状况。随时随地掌握对手的资料才可以在这类游戏之中获得胜利。

下面重点介绍一下关于移动和攻击方面。移动选项，当玩家选择后，会看到3种不同的移动类型，其中只有单独的骰子是不降低玩家能力值的。 双骰子消耗的是TP值，而指定移动步数将消耗更多的TP值，所以玩家需要小心使用另外两种骰子，不过当玩家得到指定移动步数这个道具的时候，玩家在每局开始使用时是不消耗任何点数的，所以这个道具需要多加收集。关于攻击，这里的攻击就等于是淘汰对手，当玩家移动到攻击格上面，选择攻击指令的时候就会出现4种攻击选择画面，（某些攻击有限制格数所以近距离是使用不了的，而且当玩家发动攻击的时候，画面会和机器人大战一样，进入特写画面））当玩家选择攻击指令之后就可以进入人物选择，指定好要攻击的人物后，攻击就会展开，威力越大的攻击招数COM受到攻击后所失去的HP就越多，同时有的还会消耗TP点数。当某些玩家的HP全部消耗完的话，那么他就会遭到淘汰。同移动选项一样的是，有

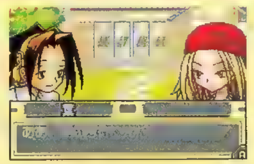


些道具同样会增加玩家的攻击力， 合理运用的话，3个回合之内淘汰一名对手绝对不是一件难事。单人进行游戏的时候，小丑巴基会对连COM角色在内的所有玩家进行攻击，绝大部分攻击就是为了偷走玩家获得的道具。但是有一点需要注意，巴基的攻击顺序是按照玩家的移动顺序来决定的，如果玩家们有抵挡攻击的道具的话，不妨提前使用，或者在巴基攻击你之前将道具用掉。

其实这类游戏最大的乐趣就是4人对战，有些时候即使玩家们的人数达到了要求，但是由于没有卡带照样还是不能够进行对战，这一点比较遗憾，不过这次的财宝争夺战2，BANDAI为玩家们准备了1卡4人对战这个模式。并且里面可以选择的地图有很多，玩家可以和朋友在这里尽情的游戏，而不用担心地图过少的问题了。这款财宝争夺战可以说的上是WSC中娱乐休闲的最佳选择。工作或者学习累了之后找来几位朋友一起进行游戏，那么这一天都将是轻松的。

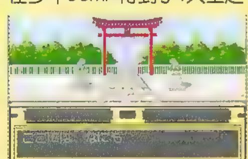
通灵王 通向未来的意志

厂商:BANDAI　类型:AVG　发售日期:2002　容量:32M



人和天地之间存在着另外一种生命，而它们就是四处飘荡的的鬼魂、在天空中和大地中自由行动的精灵、还有神与佛，正常的人类是无法看见它们，当然也不可能和它们交流，但是人类中诞生了一种特殊的生命，他们可以看到正常人类所看不见的东西，也跟它们任意交流，他们有着不可思议的力量，可以和灵魂进行合体，而世界上的这种人，我们叫他为“通灵者”

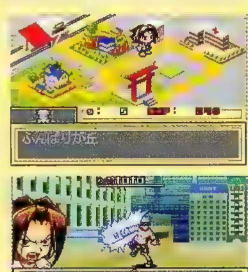
赋予通灵王这部漫画生命的人就是武井宏之，他是一个很出色的漫画家，早期曾经做过和月伸宏助手的他，凭着长篇作品《通灵王》，获得了极高的人气。《通灵王》这部作品以其个性鲜明的人物设定以及为了目标而不折不挠向上的精神，在少年JUMP得到了4大王之一的称号。



OK！下面进入这次的正题部分，WSC上的通灵王AVG《通向未来的意志》。这款游戏的类型和GBA上的ZERO ONE很像，而且游戏的进行方式非常简单，并不需要像某些RPG或者AVG一样，从这里移动到那里来回不停的寻找线索，这部作品可以说的上是一部开放性质的AVG，游戏会在地图上为玩家们标出玩家将要移动到的地点，玩家只要按照地图上的坐标即可轻松的到达指定地点，从而发展剧情。游戏的剧情是从叶进行通灵王选拔开始一直到初次打败好为止。游戏的剧情内容与漫画没有太多的差别。这一点上显得厂商没有什么诚意。熟悉原作的玩家很容易就会了解到下一步该去做什么。游戏的战斗形式虽类似于勇者斗恶龙，但是游戏的系统又与一般的RPG不同，游戏中生命值和技能值是综合在一起的，统称为TP，叶在初始的时候，只有8个TP豆，玩家使用阿弥陀丸的奥义时，就会根据能力的不同而消耗的TP值也不相同，而且当玩家受到攻击的时候，同样会减少TP值。游戏中一些敌人会根据情况从而改变属性攻击，玩家在这里需要注意的就是不要认为敌人的攻击对你没有造成什么伤害就对敌人掉以轻心，举个例子，试练－ホロホロ一开始使用的是冰属性攻击，头几次攻击并不会对叶造成很大的伤害，不过几回合之后，ホロホロ就改变属性变成和叶一样的木属性，这时就会每击都会对玩家造成600多的伤害值。这就是改变属性的可怕之处，（这战也是对玩家的一个考验）。

其中阿弥陀丸会根据叶的等级从而学习到不同的技能，也就是说技能是随机学到的，而且一些强力的招式也是随机习得，所以常常SAVE是玩这个游戏所必须要做的。每当玩家使用阿弥陀丸招式的时候，需要根据不同的属性而使用不同的招式，不然的话不但白白浪费掉TP值而且对方还不消耗TP，真是得不偿失。

作为WSC上仅有的一款通灵王游戏来说，这款作品可玩性并不是很高，反而战斗时的难度直接导致了游戏的可玩性下降，由于游戏过于忠于原著，导致游戏的乐趣也下降了许多，不过这样倒也有一个好处那就是，可以预习一遍漫画，顺便可以了解到对手的属性，可以直接给予最强的一击。



不知大家是否仔细观察“劲作社区”上面口袋怪兽的大插图椰树下冰、火系会馆的两馆主，道夫和他的神知兽，右边打着“代后”牌牌的女主人公，还有左边的代后……可爱到爆啊！旋影飞道，14，女，264000，山东省烟台市芝罘大海阳路37 5

GB的不灭传说

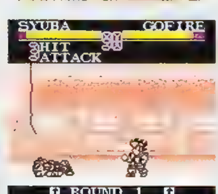
文/BLUE KYO
编/雪人

VOl.12

超级中国人对决

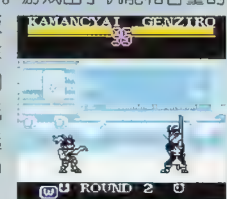
●厂商：文明脑 ●类型：FTG ●发售日期：1996 ●容量：2M ●不灭程度：★★★





人气游戏－超级中国人即SFC版（SFC版中的是SD飞龙拳，但是游戏的主人公设定和超级中国人是同一个系列的，说句题外话SFC上的飞龙拳手感和游戏性极强。是SFC中推荐FTG之一）的对决之后，又来到了GB平台上。和SFC版不同的是这次的超级中国人对决，加入了很多新的系统和人物，并且在多人对战方面，更加人性化。关于中国人这部游戏，是将RPG与ACT结合到一起的作品，游戏在GB版中总共出现过3部作品，并且在1996年这个“合集年”中文明脑又将它合集化，而且在3代中加入了多人对战功能。这些作品我会在以后的不灭传说中为大家介绍。超级中国人是一款用拳和脚打倒敌人的动作RPG，游戏的最终目的就是为了要救回主人公的女朋友。整个过程中需要打碎岩石来获得提升能力的道具。而本次文明脑有了在SFC上制作FTG的经验后，此次在GB平台上又制作了一款同样优秀的FTG作品。

《超级中国人对决》。说到这款游戏首先就要说到它系统的独特之处，玩家在选择角色之后，需要进行招式的选择，一次只能够选择3种招式，（类似于街霸3.3中的必杀技选择系统）每种招式之间，都可以进行互相的搭配，这样一来战术就会在招式的基础上进行改变，使得对战的乐趣也提高了许多。而且每局开始前增加的道具选择也是一个有趣的系统，玩家可以使用下＋SELECT来使用所选择的道具，这些道具有的会增加游戏角色的一些相关能力。有的则是带有攻击性质的。游戏由于机能和容量的限制不能够像SFC版那样拥有华丽的动作和人物设定。不过即使是这样GB版中玩家仍然可以在人物选择中看到很多SFC中没有的人物，而且可



选用人物多达12人（JACK的女朋友LINLIN也可以使用），这些人物同样是来自《超级中国人RPG》中的著名“邪恶角色”，游戏当中的主人公仍然是大家所熟悉的角色JACK和RYO。玩家可以在这款游戏之中看到RYO和JACK许多与SFC版相同的招式。

格斗游戏最重要的手感在这款游戏中得到了充分的体现，游戏与SFC版一样，存在着许多连续技，而且使用的方法非常简单，很多玩家都可以轻松的使出多重连段。游戏中将HIT数放到了生命槽的下端，并且用很大的字体给予表示，显得魄力十足。使得玩家在进行连续技的时候会有一种成就感。对于连续技的设定GB版中特别增加了一个按键连续技，并且每个角色都存在这样的连续技，使用的方法就是近身连按B键，角色会像ACT一样，对对手进行连续打击，并且这种打击玩家可以随时进行中断，中断后再可以加入其它的招式进行组合，给对手意想不到的攻击。

早期由于KOF的名气，所以很多的玩家在接触GB上的格斗游戏时也是从热斗KOF开始的(比如说我），又从热斗GAME认识了TARAKA这个公司，从而开始去寻找许多关于这个公司的游戏作品，所以就忽略了很多GB上优秀的FTG游戏，这款《超级中国人对决》无论是在手感上还是在游戏性上，都是一款相当优秀的作品。喜欢怀旧的玩家们可以去找一下这个游戏的ROM或者去中古市场看看有没有这款游戏。



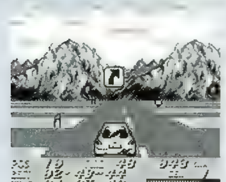
拿起GB插上卡带进入超级中国人的对决世界。体验一下真正的中国功夫。

PS：手感优秀的一款游戏，这是进入游戏后给我的第一印象。别看在小小的GB上，不论是在人数的选择上，还是招式的华丽性都有着很棒的表现，并且游戏支持SGB，玩家可以将卡带插在SFC上，在SFC上体验GB版的乐趣。而现在各位可以插在GBC或者是GBA上，进入色彩斑斓的《超级中国人》世界。

V－拉力

厂商:INFOGRAMES | 类型:RAC | 发售日期:1998 | 容量:512KB | 不灭程度:★★★





V－拉力这个在GBA上只有32M容量的游戏，依着出色的3D效果和游戏性赢得了众多玩家的好评，GBA版的优秀我们已经见识过了！下面我们一起来看一下这款GB上面的V－拉力和GBA版有什么不同之处。

进入游戏之后，开始的音乐虽然有一些刺耳，不过ROCK味道十足，很有越野赛的味道。进入游戏后首先是选择车辆，游戏中总共为玩家们提供了4种车辆进行选择，（由于接触这个游戏的时间比较短所以我不知道游戏中存不存在隐藏车辆）选择好自己满意的赛车之后，就可以进入赛道选择画面了，看到这个画面玩家们一定会感到非常熟悉，不错！游戏中赛道的选择画面和GBA版很像（某某：其实应该说玩过GB版的玩家看到GBA版后会非常熟悉吧！），初始玩家们只能够选择一条初级赛道，在比赛中玩家获得第一名的话，就会开启另外的一条赛道。虽然开始的时候赛道只给了3条赛道，不过随着游戏的进行还会出现另外3条隐藏赛道。而且赛道的难度有着明显的提升，适合那些想挑战自己的赛车老手。当正式的进入到游戏中后，玩家就可以开始对自己技术的评定测试了。虽然游戏没有GBA版制作的那么真实化，不过赛车的基本性能还是模拟得十分不错的，在进行比赛的过程中，玩家要根据屏幕上方出现的箭头指示来进行比赛，越是高难度的赛道，指示的内容出现的也就越慢。玩家要注意的就是转弯的时候尽量不要按住油门，以免大力偏出赛道，撞到两边的建筑物或者树木上，降低评价不说，同时还会浪费大量的时间。将所有赛道挑战完成之后玩家



便可以尝试V拉力的第二个模式。

第二个模式《CHAMPIONSHIP》模式，在这个模式中玩家需要进行地区赛，也就是说玩家不能够在这里自由的选择关卡，而是按照电脑给出的关卡来进行游戏，在这个模式中，玩家必须坚持到底，如果中间输掉的话，那么就会失去这一局的资格，从而就需要重新来过，所以在这个模式中，就是考验玩家对V－拉力的操作的熟练程度。另外在这个模式中，还存在着具有危险性的水坑和地洞之类的，如果玩家不小心避让的话，后果就会“车仰马翻”的哦。

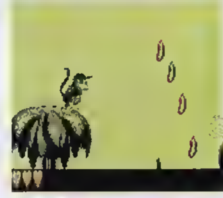


游戏虽然只有512KB但是在画面的表现上已经相当优秀了，虽然游戏采用的是2D的画面，但是在游戏中INFOGRAMES公司还是巧妙的让赛车看起来很具有立体感，而且游戏当中的赛道也很有3D的感觉，随着赛车的移动而不断向后闪过的房屋、树木、公交站牌。这些都使得这款游戏极具3D效果，这款GB上的V－拉力虽然没有GBA版中那么精美的画面，不过就游戏性来说还是相当不错的，唯一的缺点就是游戏单程过于简单，转弯的时候比较好控制，而且不支持联机对战，这样一款赛车游戏不能够和朋友们一起进行，真是非常遗憾的一件事情。喜欢怀旧的玩家不妨找来这款游戏体验一下GB上V－拉力的感觉。

PS：要不是在游戏堆中找游戏，我也不知道GB上竟然还有一款V－拉力，进入游戏后给我的感觉还不错，起码音乐和赛道都制作的似模似样，当真正的进行游戏时，发现游戏在背景的处理上十分优秀，很有3D游戏的感觉，不过上手游戏后发觉这款游戏过于简单，而且还不支持多人对战。这个比较让人接受不了，毕竟GB这么方便的主机，不支持多人对战有一些说不过去。即使是这样，这款游戏在GB的赛车游戏仍然算是一款中等GAME。有能力搞到游戏且喜欢赛车游戏的玩家不可错过。

超级大金刚GB

厂商：任天堂 | 类型：ACT | 发售日期：1995 | 容量：8M | 不灭程度：★★★★★





不愧是出自任天堂之手的游戏，而且还是如此有名气的超级大金刚，这款大金刚作品，我想拥有GB的玩家们都应该体验过，无论从游戏画面或者是游戏性上来说，这款游戏都是至今为止最出色的GB游戏之一，游戏虽然没有SFC版中那么华丽的游戏画面，不过在游戏性上GB版的超级大金刚可是有过之而无不及。尽情的跳跃，翻滚，吃掉屏幕上面的所有香蕉这就是大金刚的游戏宗旨，下面跟我一起来从新翻开大金刚与迪迪的冒险日记。

游戏的世界虽然是黑白的。但是在土黄色的背景下，玩家们仍然可以看到多姿多彩的大金刚世界。游戏中任天堂巧妙地利用GB的发色数将黄色的香蕉和游戏背景区分开来，这样一来玩家便可以很轻松的区分游戏中的香蕉了，游戏的目的与SFC版基本一致，玩家就是要沿途收集香蕉与保存关卡进度的KONG字样。而且游戏当中还存在着丰富的隐藏要素和奖励关卡，这些秘密都被隐藏在特别的地方，若是找到后，玩家就会根据不同的隐藏地点进入不同的奖励关卡，有的关卡是奖励金币的，还有的是奖励生命的。如果玩家不好好寻找从而错过的话，那么可就要吃大亏了。

游戏中包含了丰富的舞台，从雪山到热带丛林，玩家们可以在GB大金刚的世界中尽情的游戏，如果玩家们是第一次进行这个游戏的话，也不要担心，虽然游戏刚开始上手 比较困难，不过只要当玩家熟悉系统后就完全沉浸在游戏带来的快乐中。游戏是以大金刚和迪迪来进行的。不过在刚开始游戏的时候玩家只能够选择大金刚一人进行游戏，玩家要用大金刚从每关出现的DK字样木桶中救出迪迪，之后就可以按“选择”来切换迪迪了。两个金刚的攻击手段除了跳跃踩踏之外，还有一种就是翻滚攻击，不过由于攻击判定较短，所以使得这个招式变得不太实用。在这个游戏中，并不是需要玩家

打倒所有的敌人，因为毕竟有些敌人不是那么好对付的，尽量不和它们周旋，努力的收集香蕉和字母才是最重要的。

游戏中同样存在着坐骑的设定，玩家在第一关就可以乘坐到，它就是那只无敌的犀牛，坐上犀牛之后，玩家就等于是吃了超级马里奥中的无敌星。虽然无敌但是时间也有限，玩家只能够乘坐犀牛到达指定地点，比如说，在刚开始的第一关中，玩家在游戏中段就会遇到犀牛卡片，玩家可以使用B键或者跳跃踩踏获得犀牛，骑上之后玩家就可以一直前进到一个犀牛跳不上去的平台前，这时就算是到达指定地点了，不过这里却有一个小秘密，那就是玩家可以继续向前移动，这样就会进入隐藏的奖励关卡。在游戏过程中会出现许多类似的情况，如果有机会进行游戏的话，玩家们可以好好的留意一下。每当一个地图进行结束之后，都会在关尾遇到BOSS，BOSS仍然和以前的大金刚一样，设计的十分有趣，而且难度不低，所以在进攻之前，玩家们首先要熟悉一下BOSS的攻击方式，掌握好BOSS的弱点后就可以给BOSS致命一击。





收集＋跳跃＋游戏性＋华丽的画面＝大金刚的世界。玩过GBA中的超级大金刚2之后的各位，是不是又想起了当初进行这款游戏时的快乐时光呢？

PS：这款是我除了浪漫沙迦3后玩的最长一款游戏。从第一次看到这款游戏的时我就被它的画面吸引住了，当时给我的感觉就是和SFC版好相似啊！上手游戏后就不知不觉的沉浸在了这个充满了香蕉味道的大金刚世界中。游戏拥有很高的自由度和游戏性。关卡不但可以重复进行，而且还可以用各种不同的技巧来进行游戏。虽然现在RARE已经不在任天堂，不过仍然希望大金刚这个系列会继续出现在任天堂的后续主机上，让大金刚的世界永远为玩家敞开大门。

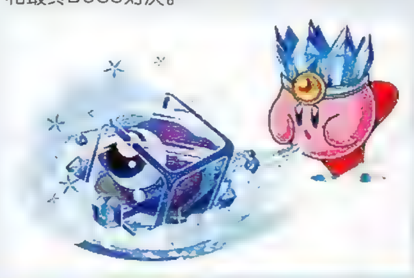
星之卡比－梦幻大陆2

厂商：任天堂 | 类型：ACT | 发售日期：1995 | 容量：1M | 不灭程度：★★★★

可爱的游戏角色，唯一的武器就是将敌人吸到肚子里，同时将敌人的能力变成自己的能力。这就是卡比，这个人气不差于马里奥的小家伙，深受女性玩家们的支持，并且在任天堂的各大主机中都可以看到卡比的身影。1994年星之卡比在GB上登陆后，获得了极大的成功。相隔一年任天堂就在GB上推出了星之卡比的第二款游戏作品《星之卡比梦幻大陆2》，游戏中卡比又增加了3名新伙伴，分别是老鼠、鱼和猫头鹰。这三名伙伴可以和卡比进行合体，合体后不但卡比以前的动作增加了许多，同时还会获得许多特殊能力。虽然游戏加强了卡比的能力，不过在游戏中，每个伙伴都有与之相克的敌人出现，如果卡比要是靠近它们的话，卡比就会受到双重伤害，所以了解每个伙伴所害怕的敌人是上手游戏第一件要做的事情。



前作中卡比COPY的能力仍然完整的保留在游戏中，并且这次的卡比梦幻大陆2还增加了许多新的能力，比如说将敌人变成冰块的能力，还有可以在水中自由移动的能力。使用这些能力再加上和伙伴进行合体，卡比就能够威力大增，这次卡比所冒险的大陆是由7座岛屿所构成的，每当卡比通过一个岛屿之后，就会开启新的岛屿，而卡比的目的则是为了收集7座岛中所拥有的彩虹水滴，收集完毕后就可以得到游戏中最强武器“彩虹剑”，使用它去和最终BOSS对决。



月考将至，偶将书本搬回宿舍，被二位教官拦住，曰：搜查”。无奈，三本《PG》落入其手。教官将我叫住说：“你这三本《PG》俺早就看过，不好意思！晕！王军杰，17，男，300300，天津市东丽区第一百中学高二2班，兴趣：看PG、听JAY的歌 玩机战



游戏简单而有趣，玩家可以很轻松的上手游戏，只用一个按键就可以将敌人吸入自己的体内，并且COPY敌人的能力，也可以将敌人作为攻击道具吐出去。A键则是跳跃，跳跃过程中还可以按上键让卡比吸入空气，这样就可以让它进入浮空状态。浮空之后玩家可以使用卡比吐出的气进行攻击,浮空的方法还有第二种，那就是按上键就可以直接进行浮空，这是一种比较快捷的方法。当然刚刚熟悉这款作品的玩家，上手时,还是需要适应一段时间的。

每关中都包括3个关卡和一个BOSS，每当玩家通过三个关卡之后BOSS的门就会开启，玩家就可以进入里面挑战里面的BOSS，每关的BOSS设计都很有趣，而且打发也是非常有趣，而且每小关结束之后，都会有一个迷你游戏，玩家要在这个迷你游戏中看准时机按下A键，跳得越高玩家得到的奖励就越大。

前3个大陆玩家会遇到3个帮助卡比一起冒险的伙伴（需要救下它才可以成为同伴），每关关卡的开头都会用一小段搞笑的动画，来介绍这个伙伴的能力，玩家在第一个大陆(CLASS LAND）内遇到的就是可爱的小白鼠尼克。卡比与它合体后如果要是拥有“伞”能力的话,白鼠尼克就会将卡比顶在伞上进行攻击,很搞笑的哦!玩家通过3个大陆之后，就会遇到所有的同伴,这时玩家就可以自由的选择同伴进行游戏,同时利用每种同伴的特殊能力快速的通过关卡。如果在游戏过程中,卡比不幸GAMEOVER的话，也不用担心同伴会消失。它们是会一直跟随卡比(但是需要注意的是如果玩家受到多次攻击的话，伙伴可是会消失的,玩家需要从新回到救下伙伴的地点去找回它),玩家按“开始键”即可看到伙伴的情况（里面的动画也是十分有趣），随着游戏的进行卡比会遇到越来越强大的敌人,这时玩家就要发挥自己的本领和卡比一起共渡难关,游戏中还有一个技巧,那就是同时吸入多个敌人,如果当很多敌兵聚在一起的时候，玩家使用卡比的特殊能力只能够一次消灭部分敌人,这时玩家们应该按“选择键”将能力释放出来，同时按B键就可以将众多敌人一次全部吸入体内，同时可以吐出伤害力极大的攻击“星星”，这个在对付BOSS的时候可是很好用的一个方法。



由于游戏采用的是电池记忆，并且为玩家们提供了3个存档，玩家可以和朋友一起分享一盘卡带，而不用担心记录冲突的问题。

可爱的卡比，充满了童趣的游戏世界。不管如何进行游戏都不会让人感到厌倦这就是卡比，一款让人玩起来觉得轻松的游戏!

PS：优秀的游戏，无论是卡比的造型还是游戏的背景，使得整个游戏充满了童趣，让玩家们情不自禁的投入到游戏当中，游戏随时随地都会让玩家开心的一笑，轻松游戏、感受轻松的快乐这就是任天堂带给我们最好的礼物。



这期的《寂静岭》写得很有气氛，比我以前看过的任何一本恐怖小说都好。
杨业勋、16、男、650000、昆铁二中高二3班、兴趣：看书、打游戏


DAIGO
动作社区
P126 ■ 口袋百问
P132 ■ 机战天空
P136 ■ 青青牧场
P140 ■ 逆转法庭
P144 ■ 蘑菇王国
P148 ■ 恶魔城堡



口袋妖怪绿宝石问答中篇

——我的精灵全部中毒了，要紧吗？

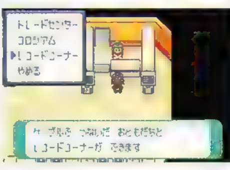
A 绿宝石版精灵中毒后很容易传染，其程度大大超过了以往所有的版本，健康的精灵只要携带在带病毒精灵的队伍中，很快就会被感染。精灵中毒后并无大碍，所谓会自己逃跑的说法只是传言；相反，中毒时战斗得到的经验值是平常的1.5倍，加上中病毒的几率非常低，所以还是尽可能地和朋友交换得到中毒的精灵吧。

——为什么我无法把梦幻和迪奥西斯传送到绿宝石中？

A 你用的是红/蓝宝石版吧，不知为何任天堂这次对这两只神兽做了这种限制，即便是通关了也无法传送No.151和No.386到绿宝石中，而同样是神兽的No.385吉拉祈就没有这个限制。不过不用担心，火红/叶绿版的梦幻和迪奥西斯可以传送到绿宝石版中，当然前提也是通关和完成机器修复事件后。

——秘密基地只能有1个吗？

A 这个问题或许许多人都会说："当然是了"——其实不然，游戏中可以同时获得2个及以上的秘密基地！来到PC中心的二楼第3个柜台，选择第三个选项和朋友进行连线交换，进入后就可以和朋友相互交换秘密基地的数据，交换完毕你会发现你原来建立的秘密基地不见了，取代它的是朋友的基地（地点可以相同也可以不同），不过别担心，你还可以再建立一个，这样就同时拥有两个秘密基地了。同样的道理，拥有2个秘密基地后可以再继续和另外一个朋友交换，这样就可以再得到一个新的基地，以此类推。朋友制作的基地你是无法修改其结构的，不过你可以与基地中坐在椅子上的一名未知人物进行对战，他/她的精灵级别不高，获胜并不难。



——战斗边界（バトルフロンティア）获得金银徽章的条件是什么？

A 全奖章取得条件为：

1、战斗塔（バトルタワー） 选择最左边的入口进入，进行1对1的战斗（50等级或任意等级皆可，下同），7战为一轮，34连胜后（第5轮末）挑战BOSS，使用PM为胡地、炎帝、卡比兽，打赢后获得银质Ability奖章，69连胜后（第10轮末）再次挑战，使用PM雷公、卡比兽、拉帝欧斯，打赢后获得金质Ability奖章。

2、战斗圆顶（バトルドーム） 1对1的战斗，4战为一轮，19连胜后（第5轮决赛）挑战BOSS，使用PM为巨沼怪、暴蝾螈、喷火龙中的两只，打赢后获得银质Tactics奖章，39连胜后（第10轮决赛）再次挑战，使用PM巨沼怪、拉帝亚斯、巨金怪中的两只，打赢后获得金质Tactics奖章。

3、战斗宫殿（バトルパレス） 1对1的战斗，7战为一轮，20连胜后（第3轮末）挑战BOSS，使用PM为叉字蝠、请假王、乘龙，打赢后获得银质Spirit奖章，41连胜后（第6轮末）再次挑战，使用PM风速犬、请假王、水君，打赢后获得金质Spirit奖章。

4、战斗道场（バトルアリー） 7战为一轮，27连胜后（第4轮末）挑战BOSS，使用PM赫拉克罗斯、月精灵、脱壳忍者，打赢后获得银质Guts奖章，55连胜后（第8轮末）再次挑战，使用PM月精灵、耿鬼、斗笠菇，打赢后获得金质Guts奖章。

5、战斗工厂（バトルファクトリー） 1对1的战斗，7战为一轮，20连胜后（第3轮末）挑战BOSS，使用PM随机，打赢后获得银质Knowledge奖章，41连胜后（第6轮末）再次挑战，使用PM随机，打赢后获得金质Knowledge奖章。

6、战斗管道（バトルチュー） 7个房间为一轮，连过28关挑战BOSS，使用PM饭匙蛇、美纳斯、壶壶，打赢后获得银质Luck奖章，连过140关后再次挑战，使用PM饭匙蛇、暴鲤龙、大钢蛇，打赢后获得金质Luck奖章。

注：房间一共有7种，不同的情况累计的关数是不同的，比如说一个训练师站在旁边无战斗，则算3关。

7、战斗金字塔（バトルアドベンチャー） 连过7层为登顶一次，连续3次登顶，挑战BOSS（在本该无战斗的金字塔顶），使用PM为雷吉洛克、雷吉艾斯、雷吉斯奇鲁（三神柱），打赢后获得银质Brave奖章，10次登顶后再次挑战，使用PM急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟，打赢后获得金质Brave奖章。

——103号路上的洞穴有什么秘密？

A 这个洞穴和火红/叶绿版的无名洞穴很相似，平常进入后除了普通的超音蝠外似乎什么也



没有，但一旦使用了刷卡器，就会出现e卡上相应的精灵。具体的品种还要等任天堂官方公布的消息。

——墨镜男子有什么秘密？

A 一路跟随你来到精灵联盟的墨镜男子，似乎没什么作用，其实不然，在战斗边界，当你获得全部的7个银色、金色徽章后，便可以分别找他拿罕见的41号、42号果实各1个！

——我在战斗边界以及取得了连续的胜利，但为何始终没有遇到boss，无法得到徽章？

A 因为你选择了非单人的作战，这样是不会遇见boss的。例如在战斗塔里面有四个柜台，第一个是1对1，第二个是2对2，第三个是4人战，第四个是连线作战，只有在第一个柜台即1VS1的战斗中获得5轮连胜才会遇见boss,从而获得徽章。

——每轮战斗胜利出来后都会问我要不要记录，但似乎选择"是"与"否"并没有差别？

A 这个不是记录战斗获胜的次数或者保存进度的。战斗获胜的次数和进度由系统自动保存，



这个选择项是用来记录你最后一场战斗的经过，如果选择"是"，则可以在训练卡上查看刚才最后一场作战的全过程。

——我听说绿宝石版增加了不少新的特性，是真的吗？

A 先前的版本中精灵的特性多数是应用在对战中，而绿宝石版新增了许多有趣的特性，是运用在战斗外的，例如遇敌方面，具体有：

"マグマのよろい(熔岩盔甲)""ほのおのからだ(炎之身体)"：孵蛋所需步数减半，只要该PM带在身上就有效果。

以下则必须把该PM放在队伍最前面才有效果。

"いかく(威吓)""するどいめ(锐利目光)"：较不易遇到等级低的PM。

"やるき(斗志)""はりきり(热烈)"：较容易遇到等级高的PM。

"しろいけむり(白烟)"：较不易遇到野生PM。

"ありじごく(咬脚)""プレッシャー压力)"：较容

易遇到野生PM。

"すながくれ(沙遁)"：当天气为乱风沙时(人在沙漠)，较不易遇到野生PM。

"ねんちゃく(黏着)""きゅうばん(吸盘)"：使用钓竿时比较容易钓到PM。

"じりょく(磁力)"：较容易遇到钢系PM。

"せいでんき(静电)"：较容易遇到电系PM。

"シンクロ(同步)":较容易遇到性格相同的PM。

"ふくがん(复眼)"：较容易遇到带道具的PM。

"メロメロボディ(诱人身体)"：较容易遇到性别与该PM不同的PM。

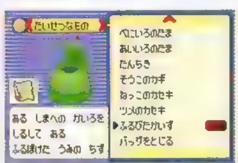
"かいりきバサミ(怪力钳)"：使用居合斩除草时可以除去比较多的范围

"ひらいしん(避雷针)"：接到电话的次数会变多

"むしのしらせ(虫之预感)"：行走时听到PM的叫声会比平常多

——破旧地图有什么用?

A 旧地图大家可能用金手指改到了，但不知其作用，其实是用来到达一个叫"さいはてのことう"的岛上，在那里可以抓到包括先前的GBC版本都无法得到的No.151梦幻。



此外，游戏中的各个船票（道具）和可以到达的岛屿对照如下：

1、しんぴのチケット：たんじょうのしま

2、オーラチケット：へそのいわ

3、むげんのチケット：みなみのことう

4、ふるびたかいず：さいはてのことう

——能否简单介绍一下绿宝石神兽的配招?

A 绿宝石的一个特点就是可以抓到的神兽非常多，包括了古拉顿、海皇牙、天空龙和2只水都，以及部分金银版的神兽，这好比以前金银版之后的水晶版，综合了前2个版本的优点。神兽简单介绍如下：

天空龙：配招多数是龙舞+地震+飞行招(旋转翼)+特攻招(火焰喷射、10万伏特……)。性格选择加物攻/特攻，减速度，努力值主要加物攻和特攻，可以加少量耐久。或者侧重于强化战术，多加耐久和特攻。也可以用巨大化强化：巨大化+地震+飞行招+特攻招，努力值可以多加速度。

古拉顿：配招巨大化/舞剑+岩崩+地震+睡觉（醒果）/太阳光线/火焰喷射/燃烧殆尽。努力值加满速度，多加物攻或者少量耐久，特攻可加可不加(甚至可以考虑减特攻加物攻/速度的性格)；必要的话带速度果子或接力速度。

海皇牙：配招冥想+睡觉/冷冻光+打雷+乘浪/喷水。努力值满特攻和速度，或者考虑耐久；性格要减物攻的胆小或者客气。

路基亚：特攻型：冥想+意念+冷冻光/乘浪+自我再生。努力值加满特攻和速度，性格和海皇牙差不多，选胆小或者客气。

消耗的下毒型也不错：毒毒+保护/替身+自我再生+空中爆破/吹飞，努力值当然是以耐久为主，用空中爆破的话可以加一点物攻，性格自然是选择减特攻加物防/特防。

凤凰：配招用晴天战术或者冥想战术：晴天/冥想+太阳光线/打雷/地震+神圣火焰+自我再生。努力值加满特攻和速度，如果不用物攻的话性格就选胆小或者客气。

梦幻：特攻型：鸣响+2特攻招（和超梦差不多）+生蛋，努力值一般加满特攻满速度，或者放弃特攻照顾耐久。性格选胆小或者客气。

因为特攻和速度都比超梦差不少，所以可能物攻型比较好：巨大化，剑舞+2物攻招（推荐地震+岩崩）+生蛋。努力值加满物攻和速度，或者照顾耐久。

还有种变身型，这个就比较随便了：生蛋+变身+随便。努力值加满速度和hp。

蓝水都：冥想+意念/明星清/龙抓+10万伏特/冷冻光+自我再生。努力值加满特攻和速度，性格选择胆小或者客气。

红水都：如果恢复技能不用许愿的话就不如蓝水都了：意念/龙抓/神秘球+冥想+10w/冷冻光+许愿。努力值和性格可以和蓝水一样，不过也比较推荐加满速度然后全加耐久。

冰柱：最常用的是10万伏特+冷冻光+睡觉+毒毒/电磁波。努力值重视耐久，也可以加特攻。性格减物攻加特防。

或者是用诅咒型：诅咒+地震+冰冻光+睡觉/大自爆。努力值除了速度以外都可以考虑，性格就选减速度加特防吧。

岩柱：诅咒+地震+岩石招+睡觉/大自爆。努力值加物攻和耐久（尤其是特防），性格减特攻加物攻或者某防。

钢柱：诅咒+地震+钢抓/岩崩+睡觉/大自爆，也可以考虑一下10万伏特。努力值还是物攻和耐久（尤其是特防），如果不用特攻招的话性格当然减特攻，否则就减速度吧。

等待《掌机迷》是痛苦的，等待NDS理是“生不如死”，为什么我们这些铁杆掌机迷都要在痛苦中度过一天又一天，一年又一年。
蒋铭，18，男，201712，上海市南汇区大团镇友爱村1队235号 兴趣：玩GBASP 听音乐 看掌机迷

许愿星：可以用用双刀的：破灭之愿+意念+宇宙力量/其他攻击招/冥想+许愿。努力值以2攻和速度为主。性格选择不加不减。

迪奥西斯：速度形态：精神增压/意念+10万伏特/冰冻光+冥想+瓦割/蛮力/自我再生。努力加满特攻和HP，或者加少量物攻。不用物攻的话性格就选减物攻加速度。强攻形态和一般形态：精神增压+10万伏特+冰冻光+瓦割/蛮力。努力值加满特攻和速度，可加少量物攻。性格干脆减一防加速度/特攻。防守形态：意念+10万伏特+冰冻光+冥想+自我再生。努力值加满特攻和HP，性格减物攻加一防。比较倾向辅助的配法：自我再生+撒菱/毒毒+反拳/镜反+意念/精神增压。努力值可以全部照顾耐久。

此外，与火叶版交换得到的神兽的配招建议是：

水君：配招强化和消耗结合，冥想+乘浪+冷冻光+吹吼/睡觉。努力值重视耐久（尤其是物防），或者加一点特攻；性格选择减普攻加某防。

还有是更重视消耗的类型：镜反/毒毒+乘浪+吹吼+睡觉。努力值基本只加耐久，性格还是减普攻加某防。

雷皇：配招冥想+咬碎/觉醒冰+10万伏特+吹吼/保护。努力值一定要加满速度，重视特攻，可加少量耐久。性格一般都用胆小，当然客气也不错。

炎帝：首先是物攻型，不过物攻招实在是少：报恩+觉醒地+射火焰+吼叫/保护。努力值加满物攻，速度和耐久看着办。性格可以不加不减。

其实特攻型可能更好点：冥想+日光+太阳光线+射火焰。努力值重视特攻，速度和耐久看着办。性格选胆小或者客气。

火焰鸟：可用的攻击招不多：火焰喷射+燕反+觉醒草+晴天/报恩。努力值重视两攻和速度。比较无奈的消耗型，凑合着用用：火焰漩涡/火焰喷射+保护+毒毒+飞天/睡觉。努力值加满耐久。恐怕是最冷门的神兽了。

闪电鸟：10万伏特+尖嘴钻+电磁波/觉醒冰/保护+睡觉。努力值一般要加满速度和特攻，或者加少量耐久和物攻。性格可以选择不加不减，不过经常看到舍弃特防加速度的（虽然有电磁波，但在战斗中速攻依然占主流）。

急冻鸟：变态的一击必杀型，很强但是比较无聊：心眼+绝零+冷冻光+睡觉。努力值加满速度，重视耐久。性格选减普攻加某防或者速度。

超梦：冥想+10万伏特/冰冻光+意念+自我再生。努力值一般加满特攻满速度，性格选胆小或者客气。

雪拉比：特攻型：亿万吸/寄生种子+自我再生+意念+愈铃/冥想。努力值加满特攻和速度，也可以加耐久。性格还是胆小或者客气。接力型用得最多：冥想/舞剑+寄生种子/铃铛/攻击技能+接力+自我再生。努力值多数加满速度，然后照顾耐久。性格就加速度，减不需要的一攻。

——如何钓丑鱼？

A 丑鱼是整个游戏中最难捕捉的精灵了，网上的传言是要在晴天时将整条道路的所有的水平都试钓过一遍——当然，这种方法在理论上是可行的，但你有这个耐心吗……其实，下雨天同样可以钓到丑鱼，而且它基本上集中在下图的几个点，只要在这些小区域内尝试就够了，注意使用初级或者中级的渔竿。要点：

1、钓点区域有9个（这里只列举其中的3个），当然其他点也可能存在，只是几率较小。



2、钓点不会受到天气和存档的影响。

3、钓点都是在桥下、阴影、礁石和钓鱼人附近（莫非丑鱼在胆小的同时又喜欢亲近人？）

4、每个区域的每个格子至少钓2～3次，因为笨笨鱼出现率是50%，一般头两竿就能钓到。

5、最后就是足够的耐心，祝你好运，早日得到并进化为美丽龙！

——海马龙进化所需的龙之麟怎么得到？

A 到流星瀑布山洞的最深处，也就是抓小血翼（No.187 タツベイ）的地方，它身上随机带有龙鳞，不过几率不高，需多捕获才有可能得到。由于多种精灵的进化需要用到这一道具，所以建议多捕捉，并可以选择个体值高的培养成血翼飞龙，一举两得。

——绿宝石版如何收"徒弟"?

A 网上广泛流传着绿宝石版收"徒弟"的传说，不少人以为进入战斗塔后随便选择一个队友就算是收到了徒弟，其实不然，因为这个队友是随机的，而且他不会听从你的指挥（即你无法作为"师傅"而教导他/她）。正确的方法是：



1、进入战斗塔后，先和左边的一个女孩(也有可能是小男孩，和你的性别或者ID有关)说话，回答"是"。之后她便会离开。

2、到第三个柜台选择参加对战。

3、进入后找到那位女孩子，并邀请她和你一起战斗。

4、然后你们2个会被带到战斗场，接下来，你就可以和你的弟子一起战斗了！

——幻岛如何到达，岛上有什么秘密?

A 幻之岛，梦幻般的岛屿，随机在130水道上出现。在游戏中每天系统都会随机赋予幻岛一个号码，当玩家身上携带的PM的编号（全国图鉴编号）与此号码相同时，幻岛即会出现。也就是说，我们每天有大约1/64的机会能够一睹幻岛的风采。那么，如何知道自己是否能够登上幻岛呢?

首先，我们要来到131水道上的吉纳镇，到一位老者家中，向他询问有关幻岛的事情。如果他说他看到幻岛时在130水道上就会出现一个新的小岛（如果看不懂日文，那只要看到他的话中带有几个感叹号就说明可以去幻岛了），那恭喜你了！

接下来你就可以由131水道一路乘浪到130水道，这里会出现一个之前没有的小岛，那就是我们的目标——幻岛。岛上生长有全游戏唯一的一棵NO.36果树,还犹豫什么? 快去采摘吧(只有1颗种子）！



此外，幻岛上还可以遇见可爱的小果然翁，等级为5至50，小心它的踩影子特性……据说幻岛上还有No.386迪奥西斯出现，但至今少有人能证实。

——在日落山看到水战团走了后，去码头怎么不会发生潜艇被偷的事件?

A 绿宝石的剧情有了改变，要先去第四个道管那个城市旁的凹凸岛，走到一个地方会有事件发生，坡上会开出一个小洞，到深处打败岩浆团头目后回码头才会触发事件。

——听说绿宝石在遗传方面较前作有较大的不同?

A 对。首先在绿宝石中，母亲持有不变石的话她的性格便会遗传给蛋(小宝宝)；其次，具有[火焰身体]或[熔岩盔甲]特性的PM生出的蛋，其孵化所需步数减半。

——386只精灵选择起来真是眼花缭乱，能否列举一下能力的排名情况?

A 神兽的能力普遍都比较高，但它们往往在游戏中不能得到或者是在游戏前期无法获得，加上得到时的等级都比较高，且无法生蛋，因而在培养方面意义不大。这里只列举非神兽的排名：

综合能力排名	
NO、1	670 大猩猩 ケッキング
NO、2	600 钢螃蟹 メタグロス
并列	血翼飞龙 ボーンダ
并列	巨大甲龙 バンギラス
并列	快龙 カイリュー
HP排名	
NO、1	255 快乐蛋 ハピナス
NO、2	200 吉利蛋 ラッキー
NO、3	190 果然翁 ソーンス
攻击排名	
NO、1	160 大猩猩 ケッキング
NO、2	135 钢螃蟹 メタグロス
并列	血翼飞龙 ボーンダ
防御排名	
NO、1	230 壶壶龟 ツボツボ
NO、2	200 大钢蛇 ハガネー
NO、3	180 钢岩兽 ボスゴドラ
特攻排名	
NO、1	135 狐帝 フーイン
NO、2	130 光精灵 エーィ
并列	耿鬼 ゲンガー
特防排名	
NO、1	230 壶壶龟 ツボツボ
NO、2	140 巨翅飞鱼 マンタイン
NO、3	135 快乐蛋 ハピナス
速度排名	
NO、1	160 音速蝉 テッカニン
NO、2	140 雷电球 マルマイン
NO、3	130 叉字蝠 クロバット

——什么是精灵的"独门技"，有哪些精灵懂得这些特技？



"独门技"就是某一种精灵才懂的特技，由于它的特殊性，在战术方面有一定的参考价值。掌握独门技的精灵和其特技有：

PM名称	技能名称	威力	命中	PP	效果
凤凰	せいなるほのお神圣火焰	100	95	5	50%令对手燃烧；能解除我方结冰状态
喷火龙	ブラストバ冲击燃烧炮	150	90	5	一回合攻击,次回合不能行动(攻击失误不计)
火鸡	ブレイズキック火焰踢	85	90	10	容易击中对手要害；10%令对手燃烧
水狗	だくりゅう 浊流	95	85	10	30%令对手命中率下降一个等级
水箭龟	ハイドロカノン水柱加农炮	150	90	5	一回合攻击,次回合不能行动(攻击失误不计)
仙人掌	ルアー仙人掌	60	100	15	30%令对手胆怯
妙蛙花	ハーブラント重型植物炮	150	90	5	一回合攻击,次回合不能行动(攻击失误不计)
森蜥王	リーブレ−叶刃斩	70	100	15	容易击中对手要害
迪奥西斯	サイコブート念力增幅	140	90	5	我方特攻下降两个等级(攻击失误不计)
胡地	スプーまげ念力弯匙	——	80	15	令对方命中率下降一个等级
红水都	ミストボー 迷雾球	70	100	5	50%令对手特攻下降一个等级
蓝水都	ラスター−净化扫描	70	100	5	50%令对手特防下降一个等级
迷唇	あくまのキッス恶魔之吻	——	75	15	令对手睡眠
拉达	いかりのまえば愤怒门牙	——	90	10	对手现时HP减半
天气小子	ウェザーボー 天气球	50	100	10	招式属性随天气而改变：天晴－火系；下雨－水系；风雪－冰系；风沙－岩系
3D龙(2)	かくばる起角	——	——	30	我方攻击力提升一个等级
3D龙(2)	テクスチャ−变质	——	——	10	将自己属性变为自己其中一个招式的属性
3D龙(2)	テクスチャ−2变质2	——	100	30	自己属性变为对手刚使用的招式的属性
画家狗	スケッチ素描	——	——	1	复制对手最后使出的招式，战斗结束后，复制的招式留下，但此技能会消失
椰蛋树	たまなげ 投掷炸弹	15	85	20	一回合内作出2~5次攻击
懒猴王	なまける 懒惰	——	——	10	回复HP最大值的50%
喵猫	ネコにこばん招财	40	100	20	战斗完结后，可得到Level
拉达	ひっさつまえば 必杀门牙	80	90	15	10%令对手胆怯
海星	ほごしょく 保护色	——	——	20	随场地而转变自己属性(平地／建筑物:普通,草地／草丛：毒,沙地:地面,洞穴:岩,池／河／海:水)
嘎拉	ボーラッシュ 骨头突击	25	80	10	一回合内作出2~5次攻击
嘎拉	ホネこんぼう 骨头棒	65	85	20	10%令对手胆怯
嘎拉	ホネブーラン 骨头回力镖	50	90	10	一回合内作出2次攻击
奶牛坦克	ミルクのみ牛奶之果	——	——	10	回复HP最大值的50%／把自己20%HP给予同伴
相扑手	つっぱり 推出界	15	100	20	一回合作出2~5次攻击
沙瓦郎	とびげり 飞踢	70	95	25	攻击失误的话自己要受1/2的伤害
饭匙蛇	ポイズンテ− 剧毒尾巴	50	100	25	容易击中对手要害；10%令对手中毒
路基亚	エアロブラスト天空冲击波	100	95	5	容易击中对手要害
蜘蛛	クモのす 蜘蛛网	——	100	10	对手不能交换精灵，我方交换则无效
大针蜂	ダブルニ−ル 双针	25	100	20	连续2次攻击；20%令对手中毒
萤火虫	ほたるび 萤火	——	——	20	我方特攻提升两个等级
吉拉奇	めつのねがい破灭愿望	120	85	5	使用后两回合完结时，对手受到伤害(其间再使此招或预知未来(みらいよち)会无效；无论我方或对方替换依然有效)

机战天空

对于我们这群80年代出生的人来说,动画、游戏是伴随我们成长不可或缺的要素。而机器人又是我们男孩子难以释怀的情结。从最早的变形金刚到现在的高达SEED,都有着无比强大的吸引力。那个时候要是手里有一个正品的变形金刚玩具,这可是轰动全班的大事,是十分有面子的事。有人说人类的文明越是高，人类就越感到了自己的渺小，希望有强大的盔甲来保护自己，而这时人型机器就出现了，作为一种强大的力量来保护人类。不管怎么说，我小时候总爱拿着机器人的玩具跑来跑去，心想长大后自己也能驾驶着这些庞然大物来拯救世界，做大英雄。大了后才知道这当然是很难实现的，此时此刻，“惊天一声霹雳响，机战出现世上了。”机战里那些熟悉或不熟悉的面孔，让在现实中无法完成的梦想在游戏中得以实现了，驾驶着自己喜欢的机器人去拯救世界。SRW——SUPER ROBOT WAR，顾名思义中文译为《超级机器人大战》。请一定记住“超级”这两个字，玩机战主要就是玩超级系，要玩高达就去玩《SD GUNDAM G GENERTION》吧（同意我的请不要举手）。机战的横空出世让新老机器人都有了露一小脸的机会，不再是“藏在深闺无人知”了,使机器人这一题材的影响力更加的扩大。游戏也推动了动画、漫画、周边的发展，行成了产业链，机战功不可没啊。机战也发行了很多部了，几乎各个机种上都有它的身影，历史我就不再重新戏说了免得被人扔飞刀。在下虽不是什么机战高手，但也把GBA上几款机战玩了一下，深有感触，在此对它们评头论足一番，以述我见。

文/明天 编/娜卡

超级机器人大战A



机战A是GBA上发行的第一款机战，为GBA的推出添了一把火，反响还是很不错的，作为GBA上开山鼻祖，我对它的赞许之处并不是机战A多么的优秀，而是因为它为后面的几部机战定下了基调，形成了一个体系。

■画面和动画：作为掌机，画面并没什么不好的地方，但也没有亮点，和现在的相比有些粗糙，但和GB时代相比已经有了很大的提升了。色彩和整个画面比较亮丽，QQ的机体都很可爱，让人一种欢快的心情玩游戏。缺点则是十分明显,超慢的战斗动画让人无法忍受，而且还不能关了,只能看着它们慢腾腾，真是折磨人啊。所以用模拟器玩的时候我就把声音关了，奇迹出现了，动画就像快镜头一样一闪而过，真是一个爽啊（借着这个速度我通了四遍）。慢也就算了，战斗动画设计十分偷懒，对战时机体的关节是不会动的，只会发导弹或是在局部的地方变一下，使用光剑时是只见剑光，不见动啊（莫非是御剑流？中华武术发扬光大了），射击时是枪动，人不动，格斗技则是互撞，好没创意的说啊。毕竟是首部作品，也对它要求



本来我是交友+GBA+掌机为+牧场物语-活在世上真好，但自从交友也迷上了“牧场物语”，我就交友+GBA+掌机迷+牧场物语 和我永别了。5555
王文华，17，男，056001，河北省邯郸市第四职业中学计56班，兴趣 掌机 上网 听音乐



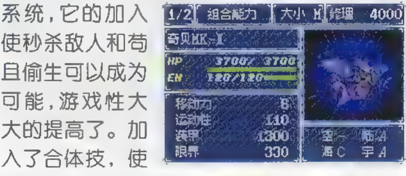
不能太高了，没有缺点就没法前进嘛，总算进步还是可以从后续几部中清晰地看出来。

■加入作品与剧情：这次加入的作品还是很多的，感觉充满了怀旧的气息，把经典的老古董和最新的人气作品都加了进来，让人即可以怀念老战友，也可以尝尝鲜。机战A是GBA机战上高达作品份量最重的一部，有从0079——0093完整的高达剧情，把UC历史中最经典的剧情都放了进去，不但如此，还加入了高达G、高达W外传—Endless Waltz这些外传的作品，对高达FANS有极强的吸引力，对菜鸟玩家来熟悉机体也有很大的好处。魔神系列、盖塔系列等自然也是逃不了的，它们可都是资深演员啦。不管怎么说，这些超级系和真实系都是十分经典的机体，它们的魅力是不可挡的。原创方面，男女主人公的机体设计的不错，很突出男女机体的差别，超级系和真实系也分得很清楚，让人看得一目了然，而且已经被加入到新的机战OG2里，可见人气不低啊。原创的敌人是前几部机战的原创机（又偷懒了），不过也是一个不错的创意。剧情方面就没什么好说的，机战都是这样，典型的大杂烩，机战就好像是一个大盆，把各个作品都放进去搅拌，虽然不再能吃到原来的味道，但一定是个什锦菜，其实这也是见怪不怪了。还好G和W的剧情还不错，很连贯，把该有的都加了进去，没有很大的出入，也算看了一把动画吧。原创的剧情自然是不可缺少的，十分自然的穿插其中，还不算很唐突。隐藏机体和人物方面是本作的一大特点，在超级系和真实系的作品上都很丰富(有东方大叔的加入就让我热血沸腾啊)，不看攻略还是很难发现的，想要收齐所有的隐藏要素的话，不玩上2遍以上是不可能的，作为第一部，剧情虽然粗糙了点，但是很耐玩，很经典的说。





■系统及其他：GBA机战的系统都是以机战A为蓝本，基本上没什么动过，在我看来机战A的系统则是GB系统的升级版，没有什么花哨的东西，但很实用，一些约定俗成的系统自然是没有改，但也新加入了一些东西，比如：有限界这一数值，当机体运动性+驾驶员的回避值大于限界时，限界就会变红，那样整个的回避就会受到影响，所以要时时注意了，红了可就不妙了哦，我都是优先加限界的，加道具也是必不可少的。援护攻击和援护防御也是新加的系统，它的加入使秒杀敌人和苟且偷生可以成为可能，游戏性大大的提高了。加入了合体技，使相关或不相关的动画人物合作成为可能，这也符合机战的特点，合体技不但强大也十分的好看和华丽。盾牌HP也是机战A所独有的系统，但不知道为什么后面的几部都不沿用了，我感觉还是很真实的，比“随机出现，减少伤害”真实的多（只有白痴才会有盾牌而不用），使有盾牌的板凳机体有了更大的用途，成为名副其实的盾牌了。日文对于国人来说终究是不方便，盗版商抓住了这一“商机”，推出了一个机战A的中文版，这个版本还流传甚广，唬倒了一批菜鸟啊。翻译可以说让人摸不到头脑，研究后才发现它的翻译是“意译+音译”的结合体。现在拿些比较强的翻译来秀一秀。光波——盖塔



（为什么啊，还是没想通）、夏夷甘达——闪光高达(KAO，还夏威夷呢)、奇贝——卡碧尼、百武——百式(中文都能写错,D商啊……）、漏斗——浮游炮（是挺像漏斗的……）等，真是让人看不懂啊，在这也出几个让有兴趣的读者



猜猜看：麦斯，古·卡斯，奇姆·卡斯，机器人头领，光波操作……当菜鸟脱口一个“光波”时，还以为是什么新作品呢。但终于可以算看懂机战的剧情了，这可能是唯一的优点吧，我还记得讲到《斗将戴莫斯》的剧情，龙崎一矢为了外星少女和多蒙打架呢，可盗版就是盗版，可恶的D商只翻译了前面几话，后面就一切照旧了，骗人啊，估计上当的人为数不少啊。

超级机器人大战R

机战R是在机战A没发行多久就出品了。从参加的作品就可以明显看出是机战A的续作，战斗画面有了很大程度的提升，加入了一些人性化的系统，比如可以开关战斗动画了，想看



就看，可以加快游戏的进行速度，减少了时间的花费。援护也不是谁都可以了，只有在同一作品里有关系的人才能拥有，男女还会有红心呢。取消了限界，不用再为限界不够而发愁了，拼命加运动性吧，但同时敌人没有了限界影响也变得厉害了。游戏里可以随时读取和存储了，这可是玩家的一大福音啊。主角机加入了换装系统，不再是泾渭分明的超级系和真实系。还有了副男女主人公的设定，使原创的剧情更加丰满。而且为了提高些许难度，敌人的数量明显变多了，敌人的AI也相应提高，连人工智能都会补血了(主要是带有回复HP的强化芯片)，



武器改造也变成一次性全部改造，我真不舍得花啊！但由于发行时间与机战A离得太近（明显的骗铁嘛），玩的不是十分仔细，在这里也就不多说了。

超级机器人大战D

机战D我对它的评价是“飞跃”，它最大限度地发挥了GBA的机能，是几部机战里最出色的。机战D在各画面、系统方面都有了长足的进步，这可是我们机战迷的幸事啊。

■画面和动画：画面主要还是沿袭了机战A和机战R的风格,与它们相比没有什么太大的变化,但在细部更为清晰,机体也改换了一些



POSS,相比机战A可是十分明显的。如果说机战A是原味的话,那机战D就是一道牛肉味的了。战斗动画是本部机战最为进步和突破的地方，充满魄力的战斗画面让人身临其境，战斗动画时，关节有一定移动了，虽然不是很大，但已经能够有着不同的姿势发射武器，不会是千篇一律的发导弹了,可以再现动画中的场景。击破的时候有着很夸张的爆炸，很是壮观，让人感受到威力的巨大。必杀技和合体技也都是重新设计的,就像看动画一样（真盖塔和盖塔龙的合体技是最牛X的,好大的斧子啊）。玩起来更加带劲。

■加入作品与剧情：屏弃了一些太老的作品，加入了一些平时人们不太熟知的作品，比如：THE BIG-O、未来机器人-达鲁塔尼亚斯等，但有机战这一载体，人气马上就高了。感觉这次的剧情很不错，第一关并不是主角马上亮相，而是13年前的故事，为后面的游戏埋下了一个很好的伏笔，加上原创剧情，显得很充

在感情的天平上，掌机的砝码最重；在人生的跋涉中，事业的道路最长；游戏事业两不误。
甘小兵，22，男，213016，江苏省工业学院门云校区北化工012班，兴趣：游戏

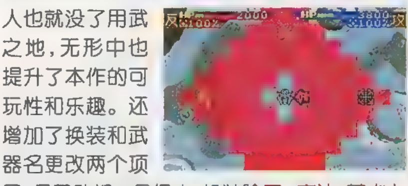
实。可以说本作是几部机战中难度较高的，援军多得要死，几方混战是常有的事（还好有地图炮，唱好“歌”，扔在敌群中，轰地一声，一切都结束了）。好几话分为上下两部分，出过的机体就不能再出了，那就需要培养两套主力阵容了。本作的原创机体设计很是成功，有合体也有强化，充分显示了主角机的强大，超级系的很强悍，而且可以有两人的精神，真实系就是GP03D的翻版，大大缩小了和超级系的距离。原创敌人也很有性格，是以五种自然元素为题材设计的，非常的华丽，并且男女主人公可以各收一个敌方角色，突出了男女有别，那样玩起两条路线来就都很爽了。游戏出品后，这些原创都很受玩家欢迎，很快就出了扭蛋(真是不放过任何赚钱的机会啊，我的米啊)。原创机的积累也就催生了机战OG，那就是后话了。



■**系统及其他：**机战D的系统比起机战R来更加的人性化，出剧情的时候，按B键可以看到前面说的话，显示为黄色，按L键则可以把它们过掉，直接开始战斗(这个最好，省时间啊)，战斗时，按B键可以随时断开战斗动画，可以想看什么就看什么了。出战时有了加强化道具和进行机体改造的选项，战斗中同样可以随时记录，强化道具开始有了很详细的分类，分为：机体、武器、消费和特殊，驾驶员也有了能力加成的强化道具，可以强者更强了。在不需要的时候还可以卖掉，又是一笔资金来源。吸收了机战OG的优点，本作有PP值这一从OG中借鉴的东西，每升一段，就可以在驾驶员的任一能力值上加1，上限255，有兴趣的话可以练一个格斗阿姆罗，射击流龙马。在每话完成后，可以玩一个小游戏，出场的机体是限定的，按指定的要求完成后可以得到金钱和道具的奖励，越是往后，难度也就越高，条件也更苛刻（其实大多都是要求一回合完成），相应的回报也高。这样那些练级狂人也就没了用武之地，无形中也提升了本作的可玩性和乐趣。还增加了换装和武器名更改两个项目，但用处都不是很大，换装除了V高达，基本上就用不到了，而武器名更改对于日文菜鸟来说更加是无视啦。发地图炮的时候终于可以看到动画了，地图炮的动画总是最刺激和激动人心的，好明白玩家的心思。由于MACROSS 7的加入，新增了一个“歌”的战斗系统，即可以提升战斗能力(而且是没有上限的)也可攻击敌人，发射地图炮，实用性和能力都没得说，练得好，“歌”小队可是最强的队伍。总得来说，整个系统非常的舒服，让人很容易上手，希望续作可以更进一步。









机战是永远不会完结的（除非B厂倒闭了），但它也总是在不断的进步，这一点总是让人很高兴。让我们期待更华丽的画面和更精彩的剧情吧。勇敢的少年们，开着机器去战斗吧（好白痴的结尾啊）好了，就到这里吧，休息，休息一下。

vol.4

青青牧场



文：长沙黄瓜　编：暗凌

牧场百科——建设篇

每个人都有一个家，每个人都喜欢把自己的房间打扮得漂漂亮亮的，在游戏世界中同样能拥有一个家的游戏就是非常休闲的《牧场物语》。虽然只是游戏，但是同样能够感觉到家的温暖，感觉到背井离乡的孤单，感觉到生活的艰辛，也能感觉到异乡人的热情与照顾和工作得到回报后那开心的心情。在这里要说的就是在牧场中怎样建设一个漂亮的家。

刚开始游戏的时候房间不大，家具也是非常的简陋，但是只要各位牧场主努力工作，大房子、漂亮的家具应有尽有。让我们来看看怎样来建设吧！既然要建设，第一个条件当然就是需要有足够的资金了，相信大家赚钱都已经很在行了吧。第二个条件就是需要建设时用的材料了，在牧场中建设的材料就是木材。木材的取得方法有两种，第一种是直接在木材店用每根50元的价钱购买，这是需要等到后期资金足够的情况下才做的，一般不推荐直接购买。第二种方法就是砍伐树木，在牧场中每天都会有固定的木材提供砍伐，可不是你想砍哪里就砍哪里的哦，要保护好矿石镇的环境以及绿化嘛！木材又分为两种，一种是树枝，非常细小，用普通的斧头一下就可以砍好一根；第二种就是树根了，用普通的1级斧头是砍不了的，需要最少是2级斧头才能砍。2级斧头需要蓄力，然后砍6次才能砍好，砍好一棵增加6根木材。3级斧头需要砍3次，4级斧头需要砍2次，5级斧头砍1次，6−8级斧头是一次砍掉地图上所有的木材，所以后期升级到6级斧头收集木材就不费力了。等资金和资材全部到位后我们就可以开始建设了，要建设就需要到后山的木材店里找哥茨帮忙了（他可是鲁班的后代，嘿嘿！）



我们来看看哥茨这里可以建设些什么吧，哇……建设项目还真多哦，有自家建设、鸡屋建设、动物小屋建设以及……什么？我眼花了？增建别墅竟然要1亿还要999的木材，天啊……什么时候才能够住上别墅啊。现在先不要想住别墅了，把自己家先弄好吧，选择自家建设，花费3000元和200的木头，只需要等待3天（果然是鲁班的传人）。增建好以后起床一看，哇……大了不少，活动起来都舒服多了，有地方了当然要买点家具了来装饰一下房间了，不然显得太空荡了一点。在每个星期6打开电视就会有电视购物的节目，看到是自己中意的家具的话就去酒吧打电话订购吧，酒吧在矿石镇的中央位置，是许多村民集会的场所，而电话就在酒吧吧台的右边。打电话可不是免费的，因为天下没有免



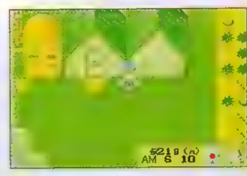
费的午餐，乖乖的付10元钱吧。打完电话后2-3天内电视购物公司会派人自动送货上门的（服务还真周到），下面就来看看电视购物中有些什么商品吧！

名称	价格	作用
冰箱	2500G	存储食物
杂物棚	2500G	存储物品
厨房	4000G	制作料理
镜子	1000G	可对着镜子说话
时钟	2000G	调查有时间显示
菜刀	1500G	菜刀
抄锅	1200G	抄锅
煮锅	1000G	煮锅
果汁机	1200G	搅拌果汁
打蛋器	500G	搅拌蛋
擀面棍	750G	擀面棍
烤箱	2500G	烤食物
调味料组合	2500G	提供多种调味料
大床	10000G	大的床，结婚用
地毯	5000G	地毯
力之果实	10000G	增加体力最大值



如果想要购买全部的商品，不把房子增建到最大是不行的，继续增建吧。第二次建设需要10000元以及700的木头。增建后就可以用厨房了，也就可以做料理了。而且也多了暖炉，冬天就可以温暖地度过了，冬天时在外面走动也是会减少体力增加疲劳度的，可能是太冷了吧！有暖炉后可以在木材房里拿木头丢到里面生火，这样一来回到家里就会有温暖的感觉了，也会恢复疲劳度的哦！最好不过的还是可以购买大床了，这可是结婚必须的家具哦！第二次扩大后房屋就不能增建了，不过却又多了浴室增建、狗屋改建、房屋窗户改建以及信箱改建4个选项，除了增建浴室外，其余的只是改变了一下样子，是专门给那些喜欢漂亮又有钱的牧场主们吧！增建浴室后就可以直接进入洗澡了，每次洗澡的时间是30分钟，作用是恢复体力和疲劳度。到一定的时候中国商人会上门来推销花瓶，如果你不知道怎么用的话，现在告诉你，把不同的花丢入花瓶就可以欣赏了，有些花会增加疲劳度的恢复速度。增建后就可以买所有家具了，什么？不想等？那就用金手指修改出所有家具吧。地址是：

02005000:AA　02005001:FF　02005002:00
02005003:FF　02005004:FF　02005005:FF



接下来我们开始建设鸡屋以及动物小屋吧，刚开始鸡屋是可以喂养4只鸡的，而增建后可以喂养8只鸡，而且可以同时孵化2只小鸡，增建费用是5000元加420的木头。动物小屋开始就可以喂养8头牲畜的，增建后更是可以达到喂养16头，也同时可以让2头牲畜怀孕，增建的费用是6800元加500的木头。全部增建完后再回牧场看看，是不是豪华多了，有没有满足感啊，什么？还嫌弃地方不够？那没有办法，只好去购买那价值1亿的镇上别墅了！镇上别墅？难道还有其他别墅？没错，在牧场中可以建设3座别墅，分别是镇别墅、海别墅和山别墅，除了镇别墅是可以直接购买以外，其他两座别墅是需要达到一定的条件才会得到的，下面就来看看需要达到一些什么条件吧：

◆镇别墅：

价值1亿，是牧场中最最最昂贵的建筑，只怕游戏50年也没有那么多资金，不过GBA版牧场是没有年数限制的，也就是说可以无限玩下去，所以说不要急着玩，休闲游戏当然是需要休闲的时候才来玩玩了。什么？你已经有1亿了，快去建造别墅了……如果你没有时间玩的话也可以借助金手指直接修改出别墅，地址是**02004e0c:02**。

◆山别墅：

山别墅是需要与一位女孩子结婚后，在50年金婚的日子里女方会把山别墅当作金婚礼物送给你的（好啊，存了这么多私房钱），山别墅位于后山腰，环境优美，空气清新，是远离镇上喧哗气氛安静修养的好地方。而且在别墅里面的日历里还可以得到一颗真实之玉，这肯定也是牧场主们盼望的最后一颗了，前面8颗应该早就收集完成了。如果你不想等待50年的话就用我们的金手指吧，山别墅的金手指地址是**02004e0c:01**。

◆海别墅：

海别墅取得的条件就会比较麻烦一点，如果有GBA而没有NGC是不能得到的，得到方法是需要GBA和NGC联通才可以得到。所以很多朋友都得不到，而我这位牧场主也由于配备不齐而不

能把详细的取得方法告诉大家了，不过跟NGC联机才能得到的这个条件是不会错的，所以只有借助我们的老金（金手指）来帮忙了。地址是**02004e0c:04**。如果没有NGC的朋友可以修改修改。其实修改也不是完全没有乐趣的，只要不破坏游戏性，修改起来玩的感受也会不一样的。

牧场中的建设篇已经说完了，不知道大家都有没有把自己的家布置得漂漂亮亮的呢？如果你还有什么疑问与建议的话还是欢迎你们给我们写信，也感谢你对掌机迷的支持，有您的支持我们会做得更好！还请您继续关注掌机迷青青牧场。

牧场百问

——女孩版的7枚戒指要怎么样才能得到？

第一枚指轮：获得时间是圣夜祭，首先在冬23日村长送来和你爱情度高的GG的邀请信，邀请你24日PM6:00后到他家。在24日6:00后到医院（我追的是医生），一进门医生就会送你戒指，作为圣祭夜的纪念，戒指入手！有点失望的是戒指并不是物品，只会记录在家计本中(开始还以为是什么道具），不知道有没有用途，有时间再研究，之后发现牧场度大增！

第二枚指轮：第二枚应该是结婚指轮，结婚之后就出现了。

第三枚指轮：取得方法是万步计的步数达一千万步……这个戒指对玩GBA的朋友来说简直是一个折磨，虽然有一个R键大法可以把步数加倍提高（在家中等时间不会过去的地方对着墙壁高速连按R键,万步计的步数会倍增)，但这个方法对于一千万步来说仍然是可望而不可及,而且连按R键我们心爱的GBA会因此而折寿。除非很有耐心的玩家，否则一般都不能拿到这个戒指。但用模拟器的玩家就方便很多，向大家介绍一种方法：带上万步计，在家对着墙壁，然后按ALT+4（自动R连按的快捷键，连按速度惊人），然后选择options—emulator，把speed up toggle选上，然后模拟器就会加速到它力所能及的最高速度，至于是多少就取决于你的电脑的配置如何，我的上到900%多，也就是平时游戏运行速度的9倍，这样子双管齐下就能以比较快的速度达到一千万步了（但还是要很长时间……）玩模拟器的朋友不妨试一下，玩GBA的就不推荐了。另外还有一个方法：跳跃时(树枝或石头），计步器上的数值是算3步的，用这个方法也可以增加计步器的步数。

第四枚指轮：在春感恩节（春14）和自己好感度高的GG会主动送上门来，要求手上不要拿着东西。

第五枚指轮：获得的时间是结婚1年后自己的生日，忙碌了一天下午6：00回到家中，发现体贴的丈夫早已经为自己准备了庆祝生日的晚餐，并且还问今天是什么日子，自己的生日当然不会忘记，回答正确后指轮入手。

第六枚指轮：这枚指轮获得的方法就是……两个字：运气！运气好的话第一年就会在邮箱中收到，运气不好的话可能第三、四年仍未收到……

第七枚指轮：这个指轮是结婚10周年纪念日丈夫送的，一起床丈夫问你今天是什么日子时，选择结婚纪念日即可得到。

注:获得全部指轮之后女神会出来祝贺,还是那句话“不过没有什么礼物要给你，再见”我晕……



——听说可以看到流星雨，是真的吗？

对！首先说流星雨事件发生的必须条件：

事件地点：山顶

发生条件：第5年的秋10日

事件天气：晴天

事件时间：PM6:00—AM6:00(五年一度)

满足上面所有条件就会发生流星雨事件，发生事件时牧场主们可以对着流星雨许愿，有三个愿望可以选择，分别是：

1、提高所有村民的友好度

2、提高所有动物的爱心度

3、下次出货的钱增加

不过只能选择一种愿望，既然已经玩了5年了相信大家不在意这3个愿望吧，选任何一个愿望都会实现的，不过这些并不比看流星雨更有快乐的感觉吧！

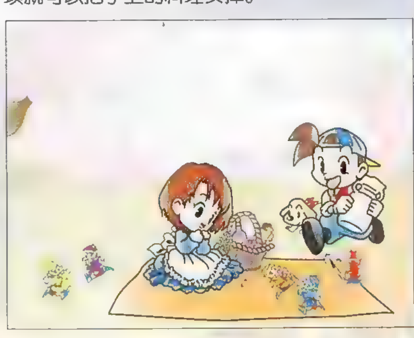
——请问牧场物语女孩版相对男孩版有甚么特别之处？

其实基本上没有太大的变更，新增一小部分

功能，大体上和男孩版是一样的。增加了男孩版没有的几种道具，增加了牧场度的统计，增加七枚指轮，可以把自己做的料理卖给中国商人赚钱，可以换衣服（增加村民的友好度），还可以养鱼。

——那么料理怎么样才能卖出？

MM版的料理可以出货了，不像GG版那样料理只能够吃，而且售价还不错。卖料理不是把料理扔到出货箱，而是到中国商人那里卖，他会收购你的料理。只要触发事件以后就可以到他那里出货料理了。事件的触发很简单，达到130的友好度后，在am11：00后到海边的小屋就会触发料理出货事件，商人告诉你可以到他那里出货料理了，以后只要在营业时间带上料理（拿在手上），和中国商人对话，选第二个选项就可以把手上的料理卖掉。



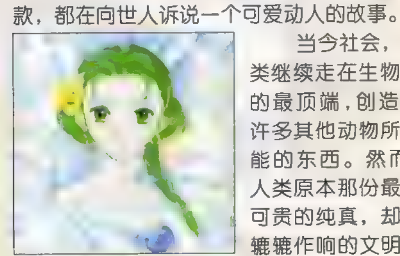
牧场随想，记忆中留香

文/众神之尊

入梦，空气飘香。耕耘于牧场，细水流长。

酣甜，温馨依然。收获在牧场，无限遐想……

再一次提起牧场的话题，心中释然。不会像别人那样，为自己喜爱的东西找一些华丽的辞藻大加修饰。《牧场物语》，的确是一个经典的游戏。其版本也犹如清泉中的涟漪，一漪连着一漪。有GB的《当男孩遇上女孩》，有GBA的《矿石镇的伙伴们》，有PS的《中秋满月》，有NGC的《美丽人生》……任何一款，都在向世人诉说一个可爱动人的故事。



当今社会，人类继续走在生物链的最顶端，创造了许多其他动物所不能的东西。然而，人类原本那份最为可贵的纯真，却在辘辘作响的文明之轮的重压下，变得残破不堪。不同的人，对此都会采取一定的防范措施。而我，则是选择玩游戏来逃避现实的残酷和世俗的污秽。《牧场物语》，就是一把神奇的钥匙。当我拖着疲惫的身心，在外风吹日晒了一整天后，它向我开启了一扇美丽的门——一扇通往世外桃源的门。打开他，我就踏进了一个美妙的世界。在这里，我踩着柔软的土地，闻着芬芳的花香，伴着街坊的问候，在那一亩三分地里播种下希望，在饲养的动物身上收获着梦想。在这里，我瞻仰过女神，角逐过赛马，钓起过鱼王，参加过料理……牧场的一切，都显得那么的和谐与安详。沉浸在牧场中的我，才是摘下了假面具后那个最真、最纯的我。常常在入睡前问自己：为什么，现实中就不会有这样的地方呢……

多数人，玩游戏是当作一种消遣。玩的时候很开心，过后就没什么印象。他们把游戏当作一种纯娱乐工具。而少数人，在玩的时候背负了情感的结扣，把自己的身心完全投入到游戏中。在那里，他们拼搏过，他们失去过，他们成就过，他们悲喜过……游戏中的每一个脚印，都是一个个他们在真实中的缩影。而《牧场物语》对于我来讲，就是这样。我尝试把自己的真实情感投入其间，我从中得到的东西理所当然比别人多。我除了学会怎样勤俭持家，还知道了怎样为人处世。一个小小的牧场，包含了许许多多的人生哲理。我并不能就此停住脚步，因为在我面前的，还有一条很长很长的人生之路……

从记事到现在，玩过的游戏无数。然而残存在记忆中的，是一块块被时间撞破了的碎片。现在已到红日之年，我会把牧场永远珍藏于心。每当自己在喧嚣与嘈杂中挣扎至无力时，就会去牧场里重新寻找力量与勇气。用真心玩牧场的玩家，是最可爱的。



最后，祝最可爱的牧场主们永远健康、愉快……

在以前，我最怕上课，因为上课会被那位在讲台上的BOSS“口水连击”，在往后，我买了《PG》我就开始怕下课了，因为下课后，男的女的，矮的高的向我狂奔而来，因为他们那边没有PG买。符芳荆，15，男，570102，海南省海口市海府一横路22号省人宿舍北楼304房



文/逆转A.C.E：血花♁★、LinkTON、无齿的情馨、汐海未来、SHIKI、FallerAngel　责编：暗凌

逆转法庭

逆转旁听席

案宗剖析（二）

伤岸，良知的裁判

——与“吾童河”有关的故事

吾童河，上瞻胧桥，下牵奈落。在整个逆转裁判三里，它同那把布满宛若雷公之怒髯般虬刃的七支刀一并，在夜空划下一道优雅的闪电。谁都不必太过敬畏。

——命运如风，弹指间尽数灰飞烟灭。

游戏里主角成步堂每每遭逢困境和压力，都会做着相同的梦：砸下雷神之锤的法官凶神恶煞地说道“你不配做个律师！”。有意思的是出于某些暗示作用上的巧合，黑屋里面对电脑检索案宗的成步堂，在现实里与显示器的蓝光——那同样刺眼而沉重的绀蓝照了面。黑暗中的光亮，刺眼的、沉重的。因为那光灭，则影逝。在看到恩师绫里千寻出道时那次凄切辩护的资料后，怎么也释怀不起来的成步堂，思绪像愁云般的凝重。

13年前，在吾童河上发生了一起骇人听闻的案子。它太过于可怕。可怕到难以用恰当的感情砝码来衡量。这远不是用一个“惨”来形容案子就能让人真正明白的。你可以想象一个时年7、8岁的小姑娘，伙同自己的义姐和男友上演一出勒索绑架的假戏；更甚的，她居然以“卑劣”（原谅我如此形容）手段“人间蒸发”，后又从奈落携罪恶与毒液“重返人间”杀人灭口？

实话说从理性上（参看案宗剖析（一）母系社会的悲剧）我尚能理解她的行为。但，因她所使用的手段太过令人发指，我放弃煞费心思为其打造饱含唾弃的墓志铭的用心。她的性格就是邪恶的代名词。偏执癫狂的复仇心下，她自己嗫嚅出了这样的台词：

> 「身をそむけ、吾童河に躍れ、
>
> そして苦しく驚く嬉しゅう妾の復讐を味わっちゃえ！」

（“转过身去，跳进吾童河，来品尝我苦楚煎熬却又狂喜的复仇的美味吧！”）

站在她的墓前，我仿佛听到这个女人（原谅我拒绝使用“女孩”）这般说到。我最后还是为她刻下了这样的墓志铭。一句足矣。

记住，这个女人名叫美柳千奈美（美柳ちなみ）；她纵身跳入、欣喜转生的那条河，叫做“吾童河”。还请记住两个人：为她隐瞒罪行，幡然醒悟后被她杀害的美柳勇希，和痴心一片，甘愿殉情的尾井田美散。他们，都曾是美柳千奈美的共犯。吾童河湍急的河流却让他们的泪也那么的无助……

胧桥，这个名字本该联姻于阳刚大气的宏川阔流，现在却入闺于吾童河这样一条怨恨、粘稠、阴暗的黑河。

河的那岸，美柳千奈美将厄运的黑水引至本该灰暮待古的胧桥下；这一头十多载颠沛流离之后成为连环画家的仓院流灵媒道的当家——绫里舞子，为了保护女儿真宵，勇敢地接受了命运的挑衅，优美地振子般摇摆出了一个在烈焰上傲然起舞的天使。她以生命和阴魂不散的美柳同归于尽。

沉重的、太沉重的。一正一邪的力量，各

自强大一方。但是在吾童河未知的引力下，永远都会是殊途同归。

细数而来，直接或间接死于美柳千奈美魔掌上的，共是4人：迟来的正义——美柳勇希；痴情的泪——尾井田美散；原恋人之一——吞田菊三；姑姑——绫里舞子。伤及/杀害未遂的人更多：原恋人之一，逆转裁判的主角——成步堂龙一；委托人当堂自杀、恋人长眠的律师——绫里千寻；杀害未遂，生不如死，千寻的恋人——“律师”神乃木壮龙；最后还有永远失去母亲的绫里真宵。

另一面，绫里舞子销声匿迹的十多载，DL6号案件的疑云一直盘旋在本该澄明的吾童河上空，其间它见证了御剑父子的悲剧；绫里家骨肉分离、尔虞我诈的悲剧……这人生，悲惨得华丽。

吾童河，你是否能裁判善恶？如果你能，那住在对岸的善良修女叶樱院绫美，又何苦十多年来不能阻止胞姐美柳千奈美的可怕复仇？那么说你不能了？你也只是条流经人间善恶彼岸间的，浑搅良知和泯灭的奈落支流？

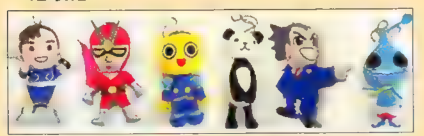
——只听有人说过：本也澄明的三途之河，一旦流入人间，也顷刻化为烟火浊流。

通观整个故事，吾童河给我的印象太深刻。为什么把逆转三的最终话叫成“华丽大逆转”呢？剧情转机的关键词，是“咖喱”（和“华丽”同音）。然则你若在游戏里看懂与“吾童河”有关的一切故事，你也会由衷地佩服剧本作者巧舟双关之语运用之妙。

逆转周边（二）

自从上次的襟针系列后，CAPCOM就再没有为逆裁推出周边产品了，想必各位逆裁迷也饿了很久了吧？

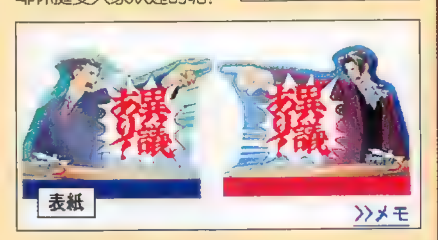
CAPCOM趁最近东京电玩游戏展的举办，推出了一大堆的逆裁周边产品，现在就让大家一饱眼福：



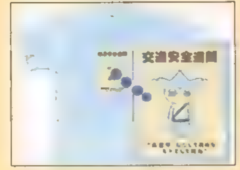
CAPCOM既然为旗下大热游戏推出洋娃娃，又怎么能缺少逆裁的主角成步堂君的份儿呢？（不过老实说，CAPCOM竟然会为逆裁出品洋娃娃真使我感到有点意外……）

想不到CAPCOM真的出了GODO的咖啡杯……之前我看到过另一款Q版的GODO的咖啡杯（同人商品），也是很可爱的说。看来GODO的咖啡杯挺受大家欢迎的呢！





便条本子，跟垫板一样有正反两面，个人认为如果把封面上的成步堂和御剑Q版化相信会更好。





逮捕君（就是课长放在警署里的那个洋娃娃）的T-shirt。

垫板，正反两面的图案一样漂亮。



一套五个的Q版襟针，这下子不用靠手气也能一次过得到众多主角的Q版襟针了。

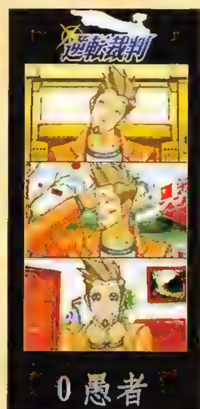
据闻东京电玩游戏展的会场里还有壳心理绽的手机吊饰呢，其实我最想要的是手机吊饰，偏偏就是这个产品没有照片可以看……

以上的周边产品的购入方法及详情请参看逆裁3的官方主页更新http://www.capcom.co.jp/saiban3/。

原创斗技场

国人原创塔罗秀

这次登场的是，成步堂的朋友，初话的被告——天真、执着的矢张政治。



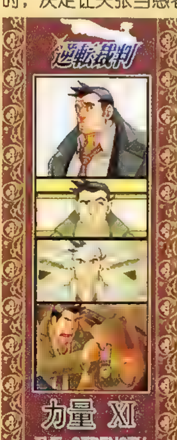
正位：与众不同、幸运、不拘一格、追求新奇的梦想、眼界狭小、勇于冒险、向往自由、有艺术家气质、直攻要害、情感起伏不定、自由恋爱。

逆位：自负、固执、不安定、墨守成规、缺乏责任心、生活在梦幻中、不现实、不会应变、停滞不前、行为古怪、方向错误、感情不稳定。

兽兽的制作秘话：

看了上面的介绍后，相信不用我多说，大家也能看出矢张和愚者这张牌的相符程度。心中有着无限梦想，却总是把事情搞砸的矢张让人觉得他是一个小人物，但这么一个小人物却那么地真实（个人认为逆转里矢张这个人物的刻画实在是细致）。我们从逆转1中他“游手好闲>>给女朋友打工>>成为一名画家（逆转3）”可以看出他其实是一个有着梦想的人，并且他不断地贯彻这种梦想。

愚者主要反映的是人的内心世界，天真烂漫的那种感觉。而愚者代表的“旅行”这个关键字也和矢张在游戏里的行为惊人的一致，因此在制作时，决定让矢张当愚者。



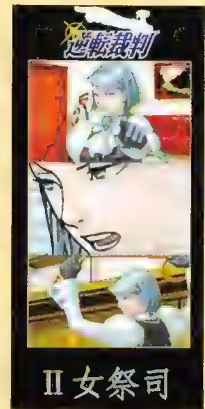
在考虑画面的时候截取了这三张不多见的矢张的“愚蠢”表情，要知道愚者的真正境界是外表愚钝，而内心聪慧（暗合矢张具有绘画的才能），因此抽中这张牌的人可以说是非常幸运。而愚者逆位则与矢张在现实生活中不断遭受打击暗合。

好了，接下来是一位与矢张的马大哈性格不分伯仲的角色：法庭上永远的首席证人——系锯圭介警官！（警官先生的名字其实应是“线锯圭介”，就沿用约定俗成的称呼吧）

传统的“力量”牌面是美丽的胜利女神与一头狮子，并用她的温柔与爱来安抚着怀中代表恐惧的狮子，它是爱与坚强意志的象征。请大家相信30岁未婚的系锯刑警不屈不挠的力量吧（笑）！

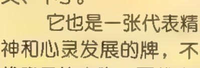
是呀，法庭上系锯警官可是几次扮演了救世主的角色呢：为了照顾自己（以能不被扣薪水）的御剑检查官、旧部（其实是心怀爱慕的）须须木真子、为紧急交送关键证据而铤而走险最后出车祸（没挂，只是受伤，我们的不死小强警官）。如此看来，系锯圭介虽然“钝”了点，但还是非常可靠的“力量”呢。

上期刊登的狩魔豪的塔罗牌，各位是不是还印象深刻呢？这回送上他女儿狩魔冥为牌面的牌。狩魔冥可是个小辣椒呢。



正位：知性、优秀的判断力和洞察力、独立自主、有知己、善于交流、意志坚强、擅长精神方面的研究、柏拉图式的恋爱、冷淡的恋情。

逆位：无知、冲动、缺乏理解力、神经质、有洁癖、对人冷淡、自我封闭、与女性朋友争执、单相思、健康不佳、晚婚或独身主义、不孕。



它也是一张代表精神和心灵发展的牌，不代表具体事物，而代表可能性。你应该向内心探索，一切困惑的答案就藏在你的心中。

逻辑（务实与力量）与想象（直觉与接受）这两种力量在女祭司的心中互相的对立也互相的交流。对立使她从新自我反省，并使她在反省中寻找到自己真实的力量；交流使她得到新的直觉与洞察力，能够在思考一些重要问题时清楚分析每个步骤，了解到未来的发展和自己的不足。

牌面正立时，意味着在事业的每一步都要有准确的分析，小心利用高超的直觉来推测将要发生的每件事。周围的变化也是预测未来的重要依据，对未来走向不断进行逐步的修正。感情上有含蓄谨慎的倾向，首先通过被动的接受，然后得出自己的答案。追求并拥有高度精神层面的恋爱，对感情的发展有相当的掌握。

牌面倒立时，意味着事业上不能继续用精神加以分析，开始采用其它的方式决定未来的发展方向，并努力寻求外来的援助与合作。感情上冷漠

我的SP被我无情的“坐”掉了，现在已经可以打开至大于180度角了，呜……在这里提醒大家千万不要把SP放在床上和沙发上啊。
韩垒．22．男．710061．陕西省西安市长延堡杏园小区19号楼2单元302室 兴趣：打游戏

迟缓，态度不明确，经过暂时的独处和内心的反思后，再次回到现实生活中才可能重新找到伴侣。

兽兽制作秘话：

女祭司这张牌代表了理智与知性。其实我一开始的设定是千寻来当女祭司，但是千寻这个人物有很多其他优秀的方面不能通过这张牌表现出来，而且千寻身上可以说理性的成分并不重，最后决定让从13岁就开始没有失败过的天才儿童检查官狩魔冥来担任。

狩魔冥的聪慧是无可置疑的。这是一个主要的原因。因为女祭司具有着分清是非的能力。而狩魔冥的毫无败绩也证明她拥有这个能力。正因为这个特点，也有人戏称之为"女研究生"。

其次，狩魔冥的不相信感情与视成步堂为仇人也和她的过分自信、自我封闭有关。这种感觉使得她失去了能看清事物本质的理性。冲动，对人冷淡这些特点都和女祭司逆位惊人的符合。

在画面考虑的时候想了不少时候，三张小图的第一张比较符合女祭司的理智精神，而最后一张挥鞭则暗示她将用鞭子分解混沌的世界。

抽中这张牌逆位的人也不必懊丧，因为也有可能是你过于理智而使得周围的人讨厌你。自己好好静下心来一定能重拾信心。

最后再切合下本期的基调，放上千奈美/绫美姐妹。

正位：被束缚、堕落、生病、恶意、屈服、欲望的俘虏、不可抗拒的诱惑、颓废的生活、举债度日、不可告人的秘密、私密恋情。

逆位：逃离拘束、解除困扰、治愈病痛、告别过去、暂停、别离、拒绝诱惑、舍弃私欲、别离时刻、爱恨交加的恋情。

狰狞可怕的恶魔有着如此动听的声音，他用金钱和所谓的安全引诱人们成为他的奴隶。人们在他的控制下失去了互相沟通的能力，占据心灵的完全是赤裸裸的原始欲望。为了追求金钱，否认生命中其它任何目标，人都变得自私和贪婪，可当生命结束时，这些物质就不再具有任何意义了。

恶魔代表一种错误的观念——满足自己的欲念就满足了一切。外在的干扰让人的冲动支配着理智，自我的精神上的要求不断消失，开始不愿意为自己的行为负责，因为他们可以把一切过错都推给恶魔。这也可以看作是事业的成功，因为你的最终目标就是满足自己的欲望。

当牌面正立时，你将在事业中得到相当大的名声与财富，你心中的事业就是一切，财富就是你的目标。感情上你们开始被彼此束缚，却不希望改善这种关系，情愿忍受彼此的牵连和不满。

当牌面倒立时，事业上理性开始支配欲望，找到真正值得努力的目标。感情上开始尝试与对方进行沟通，这让你俩的感情更加牢固。

有阴晴圆缺的月亮代表变化，隐隐象征对于变化产生的不安感。月亮暗示需要面对的恐惧，有时候也可能暗示欺骗，月亮是暧昧的，摇摆不定的朦胧正如绫美那无奈的微笑。

拥有天使外貌的恶魔才是最可怕的，因此很容易就会想到千奈美这个可恶的人。虽然她也是绫里家族制度的牺牲品，但她的行为却到了令人憎恶的地步！

千奈美在逆转中的表现就是一个用自己美丽的外貌诱惑男人为她的罪恶目的服务的恶魔，先后有尾井田、吞田和我们的主角成步堂拜倒在她的迷你裙下，她在法庭上的表现也令人侧目，我们伟大的法官大人都差点把持不住……

牌面设计上，我的3张图都很有意思。第一张是千奈美的微笑，她的笑容极具诱惑力，连蝴蝶都能被她召唤，暗合恶魔主要的诱惑牌意。然后是成步堂和吞田的画面，这两个都是被她诱惑过的人，其中吞田企图反抗，但是成步堂被诱惑得太深，使得千奈美又差点得逞，而且暗合传统牌面上的两个被恶魔控制的小鬼——两个小鬼如果合作是可以脱离恶魔控制的。至于第三张则是千奈美的真面目。边上的火焰主要用来暗示当你想脱离恶魔控制时恶魔会用它的恶魔之火来惩罚背叛他的人——游戏中的例子是吞田。

恶魔的逆位置暗合了脱离千奈美控制的成步堂与绫美能开始新的一段感情。

顺便，说个冷笑话吧。用智能ABC输入成步堂和千奈美的名字时，成步堂的代码是123，而千奈美是456，这是暗示了什么呢？



vol.4

文/NW旅团 aironline 编/暗凌

Mario明星家族——对手之篇

不知不觉A某人在《掌机迷》的蘑菇王国专栏上已经露了三回脸了，果然抛头露脸不是什么好事。擅长刺探别人隐私的NW旅团狗仔队对自己的保密工作做的还是不到家啊，我还没公布自己的联系方法，就有本事大的读者大人自己联系到我了。读者来信里有赞扬的，不过不是夸我的，是赞扬《掌机迷》给喜爱Mario的玩家开辟了属于他们自己的空间。骂我的倒有不少，有的说我刺探Mario的私生活不道德(拜托，我这里是狗仔队啊，要道德还干什么狗仔队)，有的说我老是拿可怜的Mario大人开涮(谁叫他是什么运输欢乐的工人呢，为了读者的欢乐，Mario老弟你就认了吧)。最莫名其妙的是一个署名老瓦的哥们，给来了封挂号信，信里就七个字：也该我出场了吧。信里还给我捎了一坨鼻屎，上面还插一小旗，旗子上也有字：这是我刚抠下来的，请笑纳。我寻思这老瓦谁啊，想出场也好歹给寄个个人简历来吧，这没头没脑加一坨鼻屎算啥？（小编：你是真傻还是装糊涂啊，老瓦是谁都不认识了？你这不正要给大家介绍的嘛？瓦里奥大人啊！）哦对！赶巧了您哪，今天就准备说说您了。不过凡事咱得有个先来后到，先说说绑架的始作俑者——大金刚。

大金刚（Donkey Kong）

恐怕已经有不少人都不记得绑架Mario的女朋友的始作俑者就是这个丛林之王了吧？要是他没在《Mario vs Donkey Kong》中绑架了香菇仔，估计记得人会更少。作为丛林之王，当然更感兴趣的是丛林中的冒险而不是绑架别人的女朋友。更何况他刚绑架完别人就吃了被别人绑架的苦头，而且连续吃了两次。不知道这会不会给这个四肢发达头脑简单的丛林之王的心理留下什么阴影……



自从大金刚和Mario一起出道以来，他一直都是作为Mario的对手出现在Mario的游戏里的。除了绑架他的女朋友，偷走他的玩具和绑架他的香菇仔以外。就是参与有Mario参加的各种竞赛。不过熟悉他们的朋友都知道，同为游戏主角级的角色的他们早就在暗地里放弃了敌对的关系。而在《Mario vs Donkey Kong》中的冲突也被证实是为了炒作而做的秀，现在他和迪迪都应该是Mario家族的座上宾才对。而他的主要敌人则是丛林里的老鼠、蜘蛛、蛇与鳄鱼。

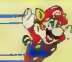
身为丛林之王，大金刚其实也有自己的王国和家族，他的老家是刚果的一片原始森林，那里住着他的祖父，他手下还有迪迪和迪克希，在他遭绑架的时候会来解救他。这样说来大金刚的日子过得还是比较悠哉的，难怪他会没事就打打手鼓取乐。

~ 大金刚小档案 ~

姓名：大金刚(Donkey Kong／直译就是驴子刚)
身高：4尺5寸（正常），6尺10寸（站立）
体重：800磅
来自：刚果丛林
职业：丛林之王
特征：浑身肌肉及傻兮兮的脸，打赤膊却戴着领带
兴趣：吃香蕉

希望、强烈希望DS和PSP晚些发售啊，为买SP而瘦下的20斤肉还没长回呢，要成骷髅啊。
李奎，20，男，102600，北京市大兴区林校南里2号，兴趣：电玩 PC、GAME看书

库巴（Bowser Koopa）



有一次我问NW旅团里的兄弟，库巴到底是只乌龟啊还是只龙啊。XXX就坚决的和我说了，是乌龟。还好我没信他的，不然今天在读者面前这脸就丢大了。库巴大人他的确是只龙来着。您说不像？没见识了不是，龙有几百种呢您都见过了？都见过了您再说不像不迟。我跟您说啊这龙分恐龙、中国神话中的龙和欧洲神话中的龙。我们不要争论库巴是不是龙，而应该讨论讨论库巴到底是什么龙。这里首先要否定的是中国龙，中国龙虽然有长角的没长角的有翅膀的没翅膀的不少种，但是就没有一种像库巴那样是啤酒肚子的。从库巴会吐火这点来看呢他似乎属于欧洲传说中的龙的一种，看体形的说是恐龙也未尝不可，但是恐龙已经绝种所以……大家都明白了吧，明白我就不说了，继续下一个话题，绑架。

昏昏欲睡的看官们这下来劲了吧。其实绑架这个话题呢我们已经在碧奇公主那里讨论过一次了。库巴大王可以说是古往今来绑架第一高手，至今已经有过10/2次成功绑架的经历了。这个除了因为他纯熟的绑架功底以外，碧奇公主的良好配合也是不能忽视的因素。库巴的最大爱好是绑架，最值得他骄傲的事情也是绑架。至于每次绑架都只成功一半的原因我想大家都很清楚了吧。他绑架碧奇公主本来就是有隐情的，把公主绑架来以后要供她吃供她喝供她住，还要费心思布置对付Mario的关卡以便增加英雄救美故事的趣味性。他是巴不得Mario早点把碧奇救走啊－ －！虽然每次绑架碧奇公主都是有内幕的，但是，大家请千万不要怀疑库巴大王的绑架能力！毕竟他可是连Mario都成功绑架过的哦！（虽然又被路易救回去了……）

其实库巴的兴趣不只是在绑架而已，作为一个标准坏蛋，偷啊抢啊之类的事情也一定要做一



做的。在《Mario's Time Machine》中他曾经利用时光机器偷走大量艺术品，甚至还动过耀西岛的快乐之树的主意。看来“将坏事做尽”就是库巴大王的座右铭了……不过要论邪恶度的话，我们的库巴大王在游戏界可未够班，比他恶的BOSS多了去了。

值得一提的是库巴大王虽然表面上对Mario恨之入骨，但是私底下也是很佩服Mario的能力的，在《Mario & Luigi RPG》中，库巴大王为了夺回自己的城堡，还曾和Mario兄弟合作过一次呢（也算是合作吧），虽然没过多久他又成功策划了第10次绑架碧奇公主……

～ 库巴小档案 ～

姓名：波色·库巴（Bowser Koopa）
身高：8尺10寸
体重：675磅
来自：黑暗大陆的库巴城堡
爱好：绑架碧奇公主

瓦里奥（Wario）





相比全能的英雄Mario，这个作为他对手出现的表亲似乎有着更为鲜明的角色特征：强悍、贪婪、猥琐。不过这些特征并不是在他初登台的时候就表现出来的。瓦里奥的出道是在GB上的《super Mario land 2》上。带着对表兄强烈的嫉妒心的他一来就霸占了Mario的城堡，并且让Mario为自己城堡里的陷阱吃足了苦头。这个时候的瓦里奥的形象简直就是一个印度阿三一样，不过他那孔武有力的身材倒是很好的发挥了一下。而在《瓦里奥 land》中作为主角登场的瓦里奥才真正将自己的个性发挥出来。瓦里

雪人哥在漫画里被整的好惨……能不能换个好角色。（也许雪人那黑社会老大的形象只能演反派。）
玫瑶，12，男，100075，北京市丰台23号楼甲门202，兴趣：玩SP 看PG

奥的强悍身材一如上作当BOSS时的表现，完全不像Mario被敌人碰一下就翘辫子，他的招牌表情呲牙奸笑也给大家留下了深刻的印象。瓦里奥在本作中本来是打算黑吃黑，从黑糖海盗团那里抢走本来属于Mario的碧奇公主的黄金雕像。虽然黑吃黑没有成功，不过好歹得到了一个神灯，神灯给了瓦里奥一座城堡。而这又引发了黑糖海盗团的报复——偷走了他的财宝。于是瓦里奥得以在《瓦里奥 land 2》上继续作为主角开始他的追回财宝之旅，这次的瓦里奥更以不死之身出现。而他的特色变身也标志着他与Mario系列游戏最大的不同。而之后瓦里奥就没少以主角的身份出现在任天堂的掌机游戏上，不过都是以个人冒险为主题，再没找过Mario什么麻烦。脱离了与Mario的瓜葛让他的形象越来越丰满（说越来越猥琐也行），最近他还升格到了NGC上担任主角。

像他的表亲一样，瓦里奥并不缺乏聪明的头脑，在他的财宝屡次遭受失窃的威胁之后，他终于决定将他的财产投资到一家软件公司，虽然生产出来的游戏软件都是弱智型，但是加入瓦里奥大人特有的猥琐要素，居然也得到热卖。真是大跌业内专家的眼镜。不过我个人还是希望瓦里奥大人能继续施展他的冲拳以及大屁股震地板的功夫，为我们带来精彩的冒险游戏，更希望他能继续和Mario较量——老实说，库巴真的不合适再作Mario的对手了……

顺便说一下，瓦里奥虽然有喝酒吃肉抠鼻屎等不良嗜好，但是他还是比较注意体育锻炼的，不信大家在玩《瓦里奥 Land 4》的时候放下手柄观察一会，看看瓦里奥大人会做什么。

~ 瓦里奥小档案 ~

姓名：瓦里奥（Wario）
身高：4尺11寸
体重：190磅
来自：厨房之岛的瓦里奥城堡
职业：寻宝者
特征：黄色装扮，有W标记的帽子，大酒糟鼻子。
兴趣：吃与寻宝
招牌动作：咧嘴奸笑、抠鼻屎

三位重量级人物介绍完了，下面该我们的二线英雄，哦不是，是二线坏蛋们出来晾一晾……首先给大家介绍一位非常有潜力的人物……

瓦路易（Waluigi）

感觉这个角色……纯粹是为了配合路易而安插进来的。我们对他的身世倒不是很了解，只知道他很坏（长得很坏）。他目前主要出现在Mario网球、Mario高尔夫之类的竞技项目上，看来要想担纲BOSS级的角色还要等路易再次做一次主角才行啊。为什么Mario兄弟俩的亲戚都不是好人……



~ 瓦路易小档案 ~

姓名：瓦路易（Waluigi）
来自：瓦路易岛
职业：坏人（还有这种职业）
特征：长手长脚，有倒L标记的帽子和细细的两撇胡子
性格：阴险狡猾（据说是这样的……）
兴趣：无恶不作

库巴大王的子女们



早些年我们知道库巴大王有7个子女，分别是：

	赖立（Larry），库巴最小的儿子。
	小莫顿（Morton Jr），他的名字是为了纪念库巴的父亲而起的。
	温蒂欧（Wendy O）。唯一的女生，很难缠。
	伊吉(Iggy),发明家,曾发明了用来对付Mario的机器人,他与兰米是双胞胎兄弟。
	兰米(Lemmy)相比他的双生兄弟来说,智商是相当的低下,他的志向是做个马戏明星。
	罗伊（Roy）继承了他老爸的强壮，会使用地震攻击。
	路威冯Ludwig Von（路威冯） 他是7个子女中的大哥，是最聪明和强壮的。

这7个子女都是在《Super Mario Bros 3》中登场的，这次库巴全家上阵对付Mario，可惜依然失败。不过随着NGC的发售，他们又多了一个兄弟……

影子Mario（Shadow Mario）



影子Mario当然不是他的本名，他的真实身份是库巴的儿子！库巴的这个儿子可不简单，

FFTA是一款非常好玩的战略游戏，紧张而又刺激，300个任务何时才能打完啊！
黄吉羽，15，男，537100，广西省贵港市城镇中026班，兴趣：牧场物语、FFTA

他全身透明并且是液态(让人想起终结者),会隐形会穿墙相当厉害(跟崂山道士似的)。他出场于2002年的《Super Mario Sunshine》,代替他老爸绑架了碧奇公主,而绑架的动机则是因为库巴告诉他碧奇是他的妈妈,Mario是第三者插足!寒啊……不过他的智慧可不低,很快就明白他老头是在骗他,不过仍然装作不知道,可谓十分有孝心。在我看来他是Mario最有威胁的对手。



~ 影子Mario小档案 ~

姓名:影子Mario (Shadow Mario)
身高:4尺5寸
体重:140磅
来自:库巴王国
兴趣:变化成别人来陷害他

卡梅克与卡米 (Kamek&Kammy)



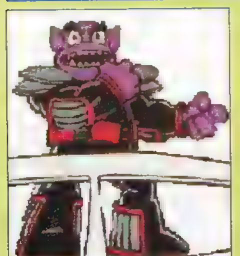


卡梅克是一只会魔法的乌龟,没事就喜欢坐着一把扫帚到处飞。他是库巴身边最得力的幕僚。在Mario刚出生的时候,他就预感到Mario会成为小库巴大王未来的对手,于是竟然在半路打劫运送婴儿的Mario兄弟的送子鸟,抢走了路易,但是还是被耀西以及婴儿Mario救了回来。这样说起来Mario兄弟以及他们的女朋友似乎都有被绑架的经历。

卡梅克在库巴的父亲的时代就是个忠心的仆人。但是他年事已高,在库巴大王成年以后就将自己的位子传给了女儿卡米,而他本人现在估计已经年老归西了……



泰坦加 (Tatanga)



泰坦加是只出现在GB上的BOSS,他从外太空来绑架了黛西公主,这样我们才有GB上的《Super Mario Land》玩。泰坦加常常驾驶着他的机器人Pagosu与Mario对抗。两次与Mario对抗失败以后就再也没他的消息了。

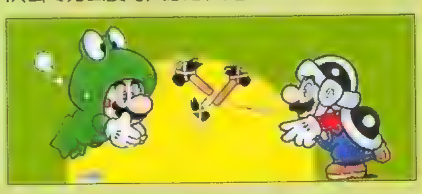
据说泰坦加有催眠并控制意志的能力,听起来倒是蛮强的,不过看来也只能控制控制乌龟啊蘑菇头和僵尸之类的。



瓦特 (Wart)

瓦特是瓦里奥用梦想制造机做出来的青蛙怪,一开始存在于Mario的梦境中。后来被Mario赶出了梦境。有趣的是它又跑进了Link的梦境,在《赛尔达传说 梦见岛》中,它改名Mamu the Frog,它和两只小青蛙躲在山洞里,还教link唱过复活之歌。

OK,庞大的Mario家族的明星们,不管好的坏的都给介绍了一圈了。不知道读者大人对这些八卦玩意还满意不?大家还想知道关于Mario的哪些内容,可以与我联系,我们NW旅团狗仔队会尽力去搜寻大家感兴趣的内容。

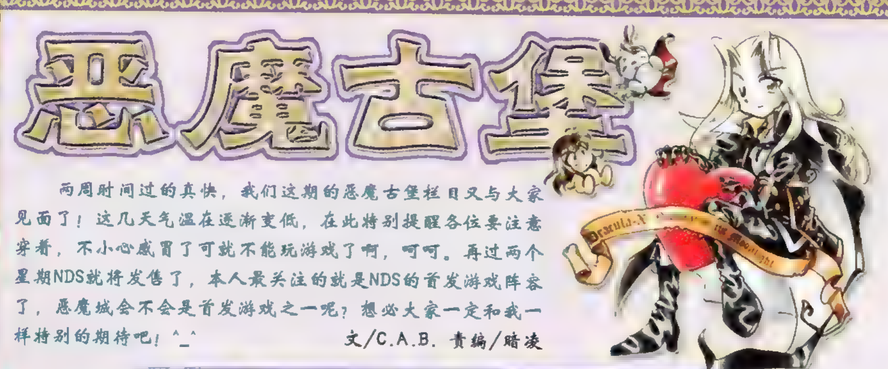


八卦小贴士1:库巴的妻子

这几位大反派明星中,最吸引狗仔队员注意的,就是库巴那八个儿子的老妈到底是何许人也?那七只乌龟样的子女和影子Mario的老妈,会是同一个人么?作为库巴的妻子,她的丈夫没事就绑架美女回家,难道她不吃醋么?这些问题,借用NW旅团的上海苹果同志的话来回答,就是"大谜团,超级大谜团,超级超级大谜团……"连NW旅团狗仔队都查不出来,抱歉,抱歉……

八卦小帖士2:关于香菇王国以及香菇仔的研究

香菇王国是属于异世界的一片大陆。而香菇仔则是这个王国的原住居民。从基因分析来看他们应该属于亚人种族。因为香菇仔都喜欢穿着COS"香菇"的服装,估计他们也是不食用香菇的,这一点从他们的服装就可以很好的证明——所谓的"香菇服装"都是带有斑点的,而斑点正代表有毒的蘑菇。



恶魔古堡

两周时间过的真快，我们这期的恶魔古堡栏目又与大家见面了！这几天气温在逐渐变低，在此特别提醒各位要注意穿着，不小心感冒了可就不能玩游戏了啊，呵呵。再过两个星期NDS就将发售了，本人最关注的就是NDS的首发游戏阵容了，恶魔城会不会是首发游戏之一呢？想必大家一定和我一样特别的期待吧！^_^

文/C.A.B.　责编/睹凌

恶魔城之大理石廊下

这两天本人一直在玩GBA版MINI FC游戏初代恶魔城，感觉此游戏的难度与现在的恶魔城相比真是差别太大了！好几次都是打到倒数几关就挂了，每个BOSS都很有特色，在流程中还分布着许多强力的敌人（当然也隐藏着分值非常高的宝物哦）！如果从来都没有玩过本作的话，那就希望你鼓起勇气，来点耐心，再看看下面这篇游戏的全方位解剖书，就一定能打败最终的伯爵和死神，渡过难关了！



该作共有6个关卡，本人最喜欢的配乐就是第一关那首永恒经典的曲子了！在初版中虽然也有地图的设定，但我们的西蒙是不能够在地图上往返的，过了关（哪怕是过了一个门槛）就不能走回头路了……游戏中同样没有SAVE的设定，所以保持体力是非常重要的，游戏中一些特定的砖墙是可以破坏的，里面可能藏有宝物，也可能藏有牛肉哦！在整个攻关过程中要注意好主角的跳跃动作，因为是初代版，动作僵硬是一大特点，不过能在空中随时挥出鞭子的设定倒是不错，但要是攻击力过低或者是在峡谷深渊的地带可千万要掌握好跳跃的时机啊，否则体力再多也没有用……

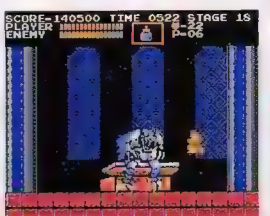
好了，了解了初版的游戏设定后就来谈谈BOSS的打法吧：STAGE 1的BOSS就和白夜中的那只蝙蝠差不多，白夜中的主角祖斯特的行动方式与西蒙有很大的相同之处，就是一旦跳起后就不能在空中移动了，所以这里建议使用斧头、圣鞭，等级自然是越高越好了。STAGE 2的BOSS美杜沙要比之前的蝙蝠厉害不少，美杜沙的特点是它的蛇发会散落到地上，重点就在于防御它的蛇发，副武器方面推荐十字架，当然如果利用圣水的话（因为圣水“燃烧”时有延迟时间）会更方便地解决它哦！STAGE 3，走过了长长的城桥就要与木乃伊兄弟对决了，本关BOSS的弱点是移动速度较慢，而且左边还有几个平台为玩家垫脚，因此只要等待时机来到最下方的平台上按住下和B键就万事OK了……

从STAGE 4开始的BOSS难度就不再那么简单了。虽说KONAMI的游戏都是有技巧可言的，但真正的难处还是要看玩者本身的实力了！一路掉下峡谷，来到地下水道，右行进入宫殿，BOSS科学怪人正等待着西蒙的到来。科学怪人的攻击方式不多，但一旁的跳蚤男比较麻烦，偶是靠斧头作为副武器通过的，只要运气好(站位好）就可以劈死它了。重点在于跳蚤男是砍不死的，只能定住它一小会，利用这点时间赶紧移动身体来站位是非常必要的。STAGE 5，终于来到死神房间了，对付他偶本来考虑的是十字架，但由于死神的攻击力特别高，而且四周的死神之镰又特别麻烦，最后还是选择了圣水。圣水的特点在于扔出的瞬间开始就具有攻



1、你是否玩过N64版《恶魔城默示录》呢?知道其中的主角名字叫什么吗?其实主角的名字是四个字的:莱因哈特。

击力了，对防御四周的镰刀是不错的方法，如果运气好的话估计能够无伤害（偶还没那么好运，呵呵）过关，死神的那招冲撞非常危险，速战速决是最好的对策。STAGE 6机械塔楼的地形非常花哨，估计没玩到过这里的话可能会一不小心就失足了。本关作为该作的最后一关，BOSS当然是伯爵了！伯爵的攻击方式不多，但分为两个形态，第一形态没什么特别的地方，只是它的防御力特别高而已，副武器随便什么都行（小刀和定时对其无效），第二形态的BOSS会来回跳跃，对于移动速度慢的西蒙来说真是不公平啊，不过这里推荐副武器圣水，圣水可以使BOSS定住，此时也可以利用圣鞭跳跃攻击，这样一来就能充分利用时间来干掉它了。



恶魔城之百科书屋



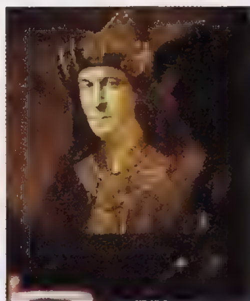
记得不久前看的一部影片——《凡海辛》给笔者留下了非常深刻的印象，这部片子的背景与恶魔城有着紧密的联系，只是影片的名字不叫恶魔城而已，呵呵。在此推荐各位去买一盘看看，的确可以称得上是经典的影片！

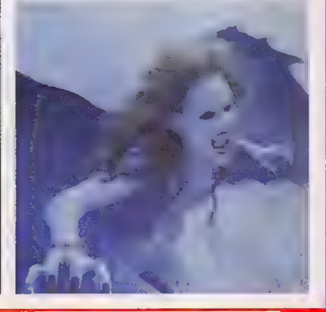
电影一直是与游戏有着密切的关系的，有些电影是由经典游戏改编的，而有些游戏则是由经典电影改编的。恶魔城这个游戏则是根据传说改编的，恶魔城其实是由伯爵DRACULA建造的，在一些动画片和影片中我们都能够了解到，如动画片《怪鸭历险记》、影片《凡海辛》等中都有伯爵和城堡。

《凡海辛》中除了登场的主角凡海辛以外，还有很多在游戏中出现的角色：狼人、吸血鬼伯爵（连传说中的吸血鬼德拉克拉的图片也在电影中出现了）、鸟人、科学怪人以及贝尔蒙特家族的人都有。鸟人在传统的恶魔城游戏中都有出现，如N64版的2部恶魔城、GBA版的3部以及其它机种上几乎都能够见到，特别是N64版，鸟人会作为某关的BOSS出场，其攻击和行动速度都比较快，与影片中的鸟人特别相似，有兴趣的玩家请尝试一下吧。而吸血鬼伯爵的人形在影片中非常COOL（那就归功于演员），变身后的样子与SFC版的《恶魔城XX》中的伯爵样子非常接近，如果你玩过了SFC的《恶魔城XX》的话，那就请欣赏一下影片中的伯爵吧。科学怪人在电影中并没有什么精彩的表演，这点比较让人失望，贝尔蒙特家族的最后一位继承人居然是个女士，这让我想到了月下中的玛利亚，长相也特别的漂亮，影片中的女主角是由凯特·贝金塞尔来担当演员的，在影片的片头中还能够看到她那段华丽的表演。

说真的，整部片子中的所有CG都制作得非常华丽而且真实，没有任何看得出漏洞的地方，但再好的电影也多少有缺陷。《凡海辛》的故事情节基本可以无视，没有什么特别好的剧情，







就是纯粹以欣赏角色为主，如果你是一个不注重剧情的玩家，那也就无所谓了。

虽说影片与游戏多多少少有区别，但恶魔城系列根据经典的吸血鬼传说而改编的游戏和电影的确获得了巨大的成功，如果你不仅仅对游戏感兴趣，还对电影也感兴趣的话，推荐你看看相关的影片（或动画），相信这些会让你更加了解吸血鬼的传说。



2、一般在恶魔城游戏中，人物的跳跃能力大多为二段跳，不过有一个人可以做到三段跳，那就是白夜中的MAXIM,他不仅能三段跳，而且还可以在空中来回旋转翻滚！

恶魔城之疑难问答区

Q 请问《恶魔城 白夜协奏曲》中那些锁住的门怎么进?有个地方被一堵烂砖墙(是吗?)挡住,用鞭子打不坏,怎么通过?——飞炫^~^雾刃

——在后期拿到钥匙就能开门了，具体位置在城堡的左上方转移点的下面那个房间会有一把钥匙。去拿破墙武器，在恶魔城右上角那个地方有个小房间里面，要先下去把机关打开，再绕回上面房间去取。

Q 魔城历代主角都是谁? ——熊猫

——这个问题的答案可以参考本栏目的第一期（就是《掌机迷》第18期），有历代恶魔城和主角的年代表，包括游戏名称和机种哦！

Q 晓月中最低通关等级是不是LV10啊?——最爱月下

——对，应该是LV10就能够通关了，本人曾经也研究过晓月的极限等级通关，相关的研究也发表在《掌机迷》上了。

Q 为什么我的月轮不能推箱子?——逆之城堡

——这位玩家一定还没有玩通月轮吧，呵呵，其实按照攻略慢慢玩下去就知道何时能够推箱子了，推箱子的能力也是魔导器之一啊！

Q 请问晓月中的3种战魂可以同时发动吗?

——这个问题问的好，但好像有些过时了，呵呵，其实同时发动3种战魂并不难，黄色的战魂是可以随时发动的，蓝色和红色的同时发动也并不罕见的，比如要完美通关的时候就要装备那固定的3个魂，就能够变身为蝙蝠还能吐火。

Q 各代主角都用什么武器? ——熊猫ST

——在恶魔城里当然是用圣鞭啦，不过不用鞭子的话那就以用剑为主，有的隐藏人物也用长矛的。

小百科

3、如今的恶魔城几乎主角都有自己的女友，晓月中苍真的女友是白马弥那，那么PS2版里昂的女友又是谁呢？——莎拉（一个很普通的名字哦）。

—— 秘籍小游戏 ——



这期带给大家一个智力题，呵呵！这道题当然是与游戏有关的啦。在《恶魔城月轮》中，如图所示的地方，要考验大家的是如何不碰触到左上方的平台（黄圈表示的平台）直接跳到上方的平台(红圈表示的平台）。要求是1、主角内森不能用身体的任何部位触碰到黄圈的平台；2、不能利用飞翔羽毛这个魔导器直接冲上去。答案会在下期公布，如果你做到了，说明你的ACT实力还不错的说！



2004.10.9是我17岁的生日，愿望是：1、买《PG》时连GBASP一起赚回家，2、拥有一台PSP3、PSP游戏中快点出现高达的影子。
钟游泳，17、男、537000、广西省玉林市玉林 ·中0210班，兴趣· 动漫　上网　文学

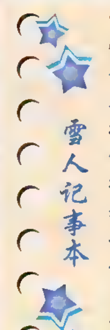

NARUTO
玩家手记

雪人聊天室



深夜观天有感

多风多雨多事秋，独立独行独无眠。
江河浪起波涛急，暗云压城寒风起。
壮士豪气冲凌云，岂惧人生坎坷多。
总有三尺正气在，平风破浪又何妨？



雪人记事本

1、北京的天气还真是说变就变！还没来得及准备，气温就忽然降低了，结果一时不慎就感冒，惨。自己身体不舒服倒也算了，可是工作时候总是多多少少还是受到了影响，看来要保持健康身体，才能保证为读者大人献上佳肴啊！当然，各位读者大人也要多多注意身体哦！

2、又一期抽奖完成了！要提醒大家一个新问题，那就是：如果用信封邮寄回函卡的话，请一定在回函卡上也写清姓名地址，否则也是无法参加抽奖活动的！

3、新来的暗淡MM超级喜欢圆形，见到圆的东西就喜欢摸摸，排版时也经常使用圆形的人物形象（典型病例为：不分情况就叫嚷着“水晶最高”）。好在众人早发现早治疗，要不然恐怕下期《掌机迷》的形状就变成圆的了！

4、近来不少读者询问我们：光盘中为何不赠送游戏ROM。相信大家一定还记得之前日本一位少年因在网上传播任天堂游戏ROM被罚13亿日元的新闻，作为一本正规刊物，《掌机迷》当然不可能去违反法律。而随着“小神游GBA”和“小神游SP”的发售，行货市场也已经建立，相信我们的读者大人一定也会和我们一样支持正版！

来自吉林省长春市的吴春蕾：书里怎么找不到光盘的目录呢？希望能看到掌机杂货铺再次开张！

来自东北的雪人：因为《掌机迷》刚刚半月化，还有不少内容处于调整阶段，相信随着我们半月化的不断完善，各个栏目会更加齐全、丰富

王雪锋：妻子说，看她能像看《掌机迷》那样，反复不厌，就好了！

来自东北的雪人：希望大家在关注游戏、关注《掌机迷》的同时,能够拿出更多的时间关心身边的亲人!

来自河南省平顶山的张峰：《掌机迷》一月出几期呀？我8月份买得第16期，可9月份买到的竟是18期，17期呢？我从第一期买的，不想少一期！

来自东北的雪人：首先向没及时买到17期《PG》的读者大人们道歉。因为没能够提前通知大家《掌机迷》半月化的消息，以至于一部分读者没能及时购入17期。请没有买到该期杂志的读者大人在自己所在地的书刊亭寻找或直接致电本刊邮购部查询，电话是010－64472177。

来自江苏省的任朔：为什么我买的PG里竟然没有回函卡，上你们网站也说了这个问题，是忘了吗？可急死我了，还好老板与我挺熟，又拆了一本，把里面的回函卡给我了，下次可需要注意别枉了我们的心啊！

来自东北的雪人：这个应该是包装过程中出的问题吧，我们今后一定会加强监督的！有遇到类似情况的读者可以同零售商协商调换！

来自北京市的王静：雪人改名叫雪孩子好听！

来自东北的雪人：呵呵，名字是不能随便改了，不过这个名字可能也是受了“雪孩子”的影响吧！

来自信宜市的林日周：一天我与朋友经一游戏JS店BOSS神秘地对我说：“有PSP，600多”，我一听

无言独去书店，月如钩，寂寞梧桐深院锁掌机，玩不到。
赵越，15，男，730060 甘肃省兰州市西固区兰炼二中高3班，兴趣：读书 乒乓球 动漫 GBA PG

又惊又喜，便问真的还是假的？BOSS说“绝对正版，任天堂出产。”我一听，几乎要把他的店给拆了，不由得感叹这世道……雪人兄，你说JS是否黑了点？

来自东北的雪人：这个，天下JS一般黑啊！何日得见青天？期待行货吧！





光盘导读

—— VCD影像 ——

01　新作大赏 之NDS专题展示会

02　高手竞技台

《恶魔城》BT影像

《火炎纹章 圣魔之光石》[illegible]

03　攻略前线

[illegible]刀之狼挑战模式全黄金评价通关影像节选

04　片尾欣赏　《恶魔城 白夜协奏曲》

—— PC部分 ——

2005年日本歌曲精选第三弹

邮购小知识：近来许多新读者纷纷来信询问邮购方面的相关事宜，为了避免重复回答相同的问题，节约版面空间，特此再次将汇款单的填写方法公布如下。如还有其它疑问，请于周一至周五的9点－17点之间致电本刊邮购部咨询，电话：010—64472177。

中国邮政汇款单

收款人姓名	发行部	××××
收款人地址	北京安外邮局75号信箱	100011
汇款人地址	您的地址	
汇款人姓名	您的姓名	××××××

购：《掌机迷》第×期×本



邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177　　邮资免取

第9、14、15、16期——10元/本
第17、18、19、20、21——9.8元/本




不一样的比赛
作者：华尧
快开始了！


比赛已经开始了！！


参赛者的数目之多实在叫人惊讶，不愧是我们掌机迷组织的比赛。


什么！？大家还不知道是什么比赛？

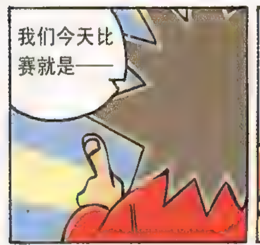

被我这么一说，你们现在都很想知道吧？


不是不告诉你们，但出于等价交换的原则……


咳！咳！我喜欢好利来的蛋糕你们都是知道啦……


啰嗦！

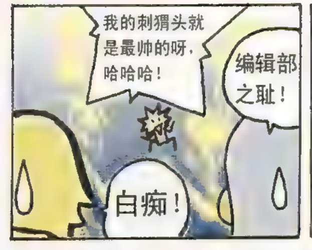

还是由我来告诉大家……


我们今天比赛就是——


谁是最帅刺猬头发型的比赛！！


其实这个比赛已经马上要结束了……


既然我已经来了，那比赛还有悬念么？


我的刺猬头就是最帅的呀，哈哈哈！
编辑部之耻！
白痴！


稿子还没排就来捣乱。
这家伙哪里有帅呀。

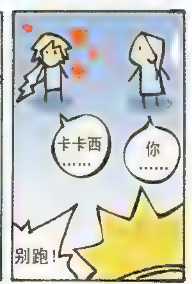

那么能称作冠军的人就只有我啦！
凉！


这不是鸣人么！
漩涡鸣人！


是鸣人君可以勉勉强强说帅吧……


没错！不用说我了佐助都比你……
你这家伙！
难怪小樱不要你。


你说什么！这家伙！
逃！


你……
卡卡西……
别跑！



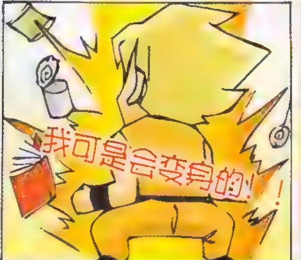




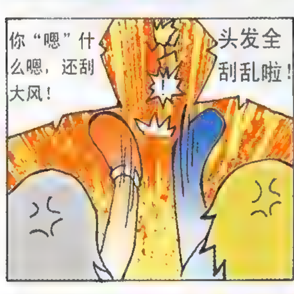








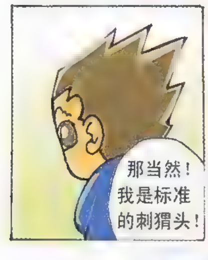




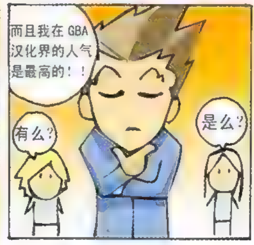








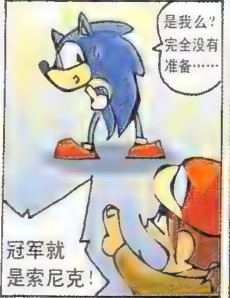












这次比赛最终导致了风林、KEETYL、娜卡住进了医院……

任性贴图区



←钢之炼金术师 陕西西安 秦毅
我以后一定要留长头发去COS爱德。

↑皮卡丘与皮丘 广东韶关 陈秋贝

←Q版青眼白龙 上海市 吴伟骏
青眼白龙的攻击力可是很强的哟!

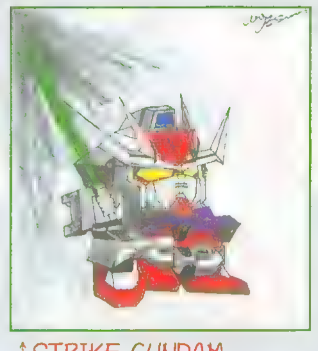
←香蕉是我的 福建福州 梦仔

←银河战士 天水市 戴旭
其实萨姆斯的头盔下面是非常清秀的面容哦，真是非常坚强的女性啊!

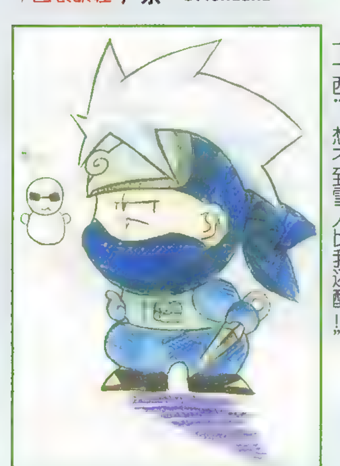
↑温馨牧场 辽宁沈阳 solinca



↑口袋妖怪 广东 Oriondana



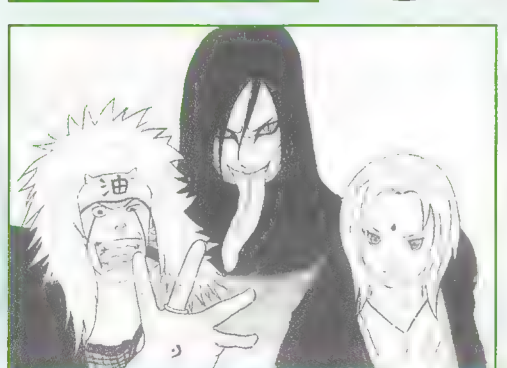
↑STRIKE GUNDAM
上海市 WYZ-selina



←旗木卡卡西 上海市 郑辰
卡卡西："想不到雪人比我还酷！"



↑路飞 天津市 刘绍维



←自来也X大蛇丸X纲手 湖北武汉 殷力
大蛇丸的表情好狰狞……

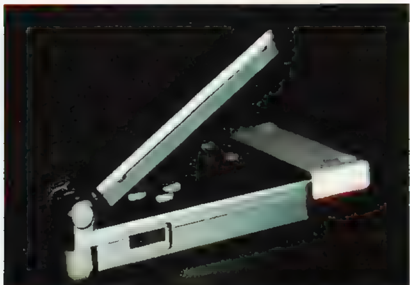


↑MSN-04沙扎比 天津市某读者

钢炼钢炼，最喜欢钢炼。天气转凉，秋风渐起，穿一件红色风衣COS爱德华一定很有形。虽然暗凌不讨厌牛奶，但是在身高问题上和爱德华一样，常常被人误以为是高中生……

上期贴图区的幸运读者是来自上海的Monme，他可是很强的哟，很多作品都在贴图区上榜过，希望大家能像他一样多多支持贴图区，来信请至：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部"任性贴图区"收，别忘记在画稿背面注明姓名和详细地址哦，电脑画稿电邮至：PG@VGAME.CN。 责编/暗凌





Q 我是使用GBALINK ZIP的用户,最近发现一个问题,我在使用GBALINK提供的压缩功能时意外出现死机现象，但是没有使用压缩功能时这种现象都没有存在,请问是什么原因啊?

云云：我测试过好几次GBALINK，从GBALINK ZIP再到ZIP SE，直到最新的GBALINK ZIP2，我都没有发现出现这种问题，给你分析一下，有可能是以下几种情况：

1、卡带有质量问题,此点最为"惊人",俗称"杀无赦",遇到这种情况只有自认倒霉找店里换卡了。

2、软件有问题，你尝试将卡带格式化然后再重新将游戏烧到卡带里，记住：卡带类型一定要选对。

3、可能你所烧的游戏ROM有问题，因为现在许多汉化或者破解的ROM在烧录卡上使用会有问题。此外，你有无选择使用金手指功能，这也会导致意外死机。



Q 我想买一个记忆棒,可我不知道买什么好,希望你给我推荐一款又便宜又好用的产品。顺便介绍一下他的使用方法。谢谢!

——From:"<davidzhang "
<davidzhang1989@yahoo.com.cn>





云云：记忆棒在国内目前只有圣嘉公司一家卖的属于真货，其他都是假冒的，所以你只要认准圣嘉公司卖的就行了，不过第一代记忆棒没有任何"圣嘉"标志，所以你以前要是没有见过真的记忆棒恐怕要分辨还是有些困难，这里给一张记忆棒的照片让你看看，买到假货确实很烦，真正的记忆棒是用芯片记忆，记录不会丢失，假的记忆得不到保障。不过我推荐购买第二代记忆棒，也就是SMS2,因为第二代支持无电D卡记忆，而且还可以对游戏进行修改，很实用。

Q 托你的福终于有了台GBA，Z版啦呵呵（原来都是玩模拟器），随之问题也来了，小弟这有几个超菜鸟问题还望解答啊。

1、突然关机后马上打开会有什么坏处?会损害什么?

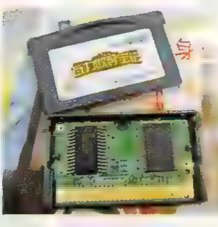
2、好像D卡中文化后都会增加BUG，也更耗电，真的吗?

——From: "williamxlll" <williamxlll@126.com>

云云：1、没有任何坏处，会损害什么? 会损害什么? 会耗一点点……点点……电吧……

2、也不能这样说，其实即使没有汉化，每个游戏

上了初三，我不能与我的SP会面，只得在夜里床上玩，不幸屏幕却被我压坏，真是可悲啊!
林凯杰，16，男，355001，福建省福安市城凯旋街解放路二巷22号　兴趣：玩掌机　看《PG》



或多或少都会有BUG，只不过看数量多少，或者说看影响游戏与否吧，因为汉化游戏的是非专业人员，没有过多的时间对ROM进行测试，所以出现BUG是难免的，不过好在大多数汉化游戏都没有大BUG啊。至于耗电这一说，没有验证过，但是从使用情况看来，似乎也不存在哦。

Q 本人想买一台GBASP，能再跟我说一下如何辨别翻新机和原机吗?还有就是我是比较喜欢用GBASP来看电影和听音乐的,你说我去买电影卡就好,还是要买烧录卡?买了电影卡~还需要买烧录器吗?如果要,要买什么牌子的?

——From: a-wei_0213<a-wei_0213@126.com>

云云：关于翻新机和原装机的鉴别要点在杂志上面已经介绍过多次了，你可以去找找以前的杂志，这里就不占用篇幅来专门叙述了。电影卡和烧录卡都可以实现看电影、听音乐的功能，只不过电影卡是专为多媒体影音娱乐而开发的，烧录卡则是专为玩游戏开发，两者相比我推荐你购买电影卡，因为你"喜欢用GBASP来看电影和听音乐的"，确实，如果专门用途就是多媒体应用，使用烧录卡是比较麻烦的，因为需要各种各样的软件进行格式转换，而电影卡就方便多了，用GBA MEDIA就能够完成全部功能。而且电影卡是用CF卡作为存储介质，如今CF卡价格一降再降，1G的价格也不过800元左右，这可相当于传统烧录卡10Gb的容量，一般的用户购买256M CF卡就行了，价格在300元左右，相当于2Gb的烧录卡，这样的价格优势在传统烧录卡上面是根本不可想象的（最新的EZ3 1Gb价格为980元）。如果你买了电影卡，那么必要买烧录卡了——除非你想买烧录卡来玩GBA游戏，因为电影卡可以实现看电影、听音乐、看图片、看电子小说甚至玩FC游戏的功能。至于电影卡的牌子，似乎……目前只有YIFEI的电影卡才是正品，目前卖得好的是电影卡二代。

Q 我的SP从买来起经常是充电3个小时左右充电灯就灭了，但电还没充满，拔了再插灯又亮了，过一阵子就又灭了......我的是日版机子，买的时候BOSS给我的变压器似乎是220V转120-140V的，请问是不是电压不正确引起的？需不需要再买个变压器或者220V的充电器？还有最近我的SP老是无缘无故红灯，关机又开就又变绿灯，是怎么回事？需不需要换电池？谢谢了！

——From: 别叫我娃娃鱼<180245046@qq.com>

云云：我们常说的"前三次充电10个小时"只是为了激活电池，充分发挥电池潜力。就GBA SP的充电电路来讲，它会智能识别充电量的多少，所以才有"红灯亮红灯灭"的现象，前三次充电时不必在乎红灯灭，因为GBA SP充电时不会过充的，电量一满电路自动断电。BOSS给你的变压器是他"做好事"帮你直接换的可用版，因为110V的变压器你用不了，当然，也不排除BOSS换的变压器质量不过关这一因素。不过，"无缘无故红灯，关机又开就又变绿灯"这是在GBA以及GBA SP上面出现极频繁的现象，多是因为接触不良，对使用完全没有影响，不必担心，如果电池不能坚持太久，那倒是可以换块电池的。

Q 1、gbasp的音频端口是usb的，我想问问：用音频转换线后，所转换的声音是否是立体声的。如果是，音质是否有损？？

2、有没有gbasp专用的电源变压器（专门提供电源用的，不是充电器）

3、在gbasp上玩gb、gbc、fc游戏时，是彩色的还是黑白的啊（我指得是用烧录卡玩）？

4、gba电影卡是否支持用mmc卡作为存储介质？

5、gbasp是折叠式的，折叠时间久了会不会有损电路！？？

6、gba的各个性能是否和sp相同？？gbasp的所有周边产品都能在gba上用吗？比如：烧录卡等。

7、新出的nds可否用烧录卡（gba用的烧录卡）玩gba、gb、gbc游戏？？

——一名忠实读者



云云：1、这……什么时候SP的音频端口变成USB的呢？话说回来，什么又是SP的音频端口呢？你说的是GBA的耳机接口吧？它确实是立体声输出的，而且接上了耳机转接器也不会影响效果，你害怕这一转换过程？实际上最关键的还是耳机的质量，我用森海塞尔MX 500，效果挺不错。

2、你提的问题还真是有难度呢？这又该作何理解呢？难道指的是火麒麟等等？如果是的话，那回答就是肯定的，像火麒麟这种周边就是专门的变压器，可以将220V的交流电转换成110V。

3、GBA玩FC游戏是彩色显示,玩GB游戏时不存在彩色不彩色,倒是可以自行调整色系,为GB的黑白画面添加色彩,但是玩GBC游戏时不支持游戏原本的色彩,这也是GBA上GBC模拟器的最大遗憾。

4、电影卡不支持MMC卡，除非你购买专门的SD/MMC-CF转接器，但是价格不菲，推荐购买CF卡，价格挺便宜的。



5、电路？应该说GBA SP使用过久后其排线有可能出现问题，我见过许多排线接触不良的病例，平时不玩时还是尽量不要频繁翻盖。

6、没错，完全一样，就多了一个前光。周边大多数能通用，不过少数不兼容——由于外形原因，比如像GBA SP的保护套就不能用在GBA上面。

7、NDS的烧录卡？难啊，现在可不比GBA时代，GBA的卡带随便找一家厂就可以做，但是NDS的卡带就不同了，有这个实力的厂家不多啊，比如像在存储界赫赫有名的KINGMAX(胜创科技)就曾经放出话说全球只有他们公司有能力生产某些PIP封装的存储卡，而NDS采用的存储卡想都不用想，新技术先不说做，没有生产线来做，有几个D商真正赶得上任天堂的水平？从技术上讲，破解是应该没问题的。

Q 我最近买了烧录卡，可是把GBA的MP3文件拷进GBA去时发现烧录卡不支持，MP3是在网上下的，gbs格式，怎么回事？

云云：你把格式搞错了，gbs是电影卡专用的音乐格式（下次遇到gbm可别搞错了，gbm是电影卡的视频格式），而你要在普通烧录卡上面实现听MP3的功能，就必须用相关软件将其转换成GBA格式，这样烧录卡才会支持哦。

Q 本人玩掌机已有2年，但最近出现了一些问题还请指教：

1、我前几天买了一个SMS2"月光宝盒"的记忆棒，但价格有些不太对劲。官方售价为：4M：68元 8M:88元。但BOSS定价为：4M：55元 8M：68元。且实物与包装盒有些不一样，并不是三个英文单词,而是四个繁体中文："月光宝盒"，不知是不是假货。若是假货，会存在哪些问题？

2、"月光宝盒"可否带电插拔？BOSS说不可以：这样会把记忆棒给烧了，严重的甚至会把卡带和机器烧了！！究竟有没有这回事？不拔的话玩游戏是很不方便。

3、我以前买过一个128M"智慧宝盒"烧录卡，但用了半年，此卡居然缩水至64M,以后便不可再烧128M的游戏！便问BOSS,BOSS甲：时间用长了便会这样，不能保证！（晕~）BOSS乙：在网上烧游戏时会把卡带中的一个芯片烧坏。能不能告诉我是怎么一回事？

4、国庆节时又买了一个128M"智慧宝盒"烧录卡，不知此卡能否在网上烧游戏（因为以前有一种烧录卡只可以"卡对卡"烧游戏）？

5、"火线"能否完全兼容"智慧宝盒"烧录卡？买到正品"火线"的途径有哪些？

——From: koo louis<wong23317@hotmail.com>

云云：1、你买到月光宝盒乃正品，不用担心。首先，价格方面，你买到的价格比官方规定的价格便宜是很正常的，因为官方公布的价格是要为零售商留下比较大的空间，而店里一般以进价进到货后，利润空间可以自行调整，所以出现售价比官方建议价便宜也很常见。至于实物与包装盒不符也有因可循，这是因为包装盒是月光宝盒发售之初就印刷好的，也许量比较大吧，后来月光宝盒出了新版本之后，还是用的老版本包装，对，月光宝盒上面印刷中文才是比较新的版本，英文倒是老版本了。



2、带电插拔？完全没问题，这些BOSS咋乱说话呢？做人不厚道啊！你只要别在指示灯闪烁时拔就行了，其他时候没关系。

3、卡品问题……

4、可以的，但是你需要购买智慧宝盒烧卡器（也就是你说的那种卡对卡烧卡器）。

5、没有问题，我手头的灵锐卡以及智慧宝盒卡都可以用火线卡烧，这要比智慧宝盒烧卡器方便多了，速度也快多了。你可以到http://www.gamebios.com邮购。

Q 1、我有一个GBA，带北通10小时电池+75元的宠物小精灵限定版的可感光的灯……现在,我想换个SP,请问,偶另外要加多少钱啊？

2、有卖北通GBA电池不带充电器的吗？

3、现在在卖的GBA专用充电电池的最高能玩几小时啊？

——From:宁波/凝霜羽(一个想要SP想疯的可怜孩子)

云云：1、每个地方行情都不一样，而且机器成色不一样也会导致最后的卖价差异。你的机器成色比较好的话，应该能卖300元——声明一点，要遇上心肠好的BOSS，如果是JS，100元、200元都有可能。而GBA SP现在售价一般是650元内，所以你需要加300多元才能如愿换一台GBA SP，至于那些配件，无视……

2、有。某些店里会这样卖，网上也有玩家单独出售充电电池。

3、最高十几个小时吧。

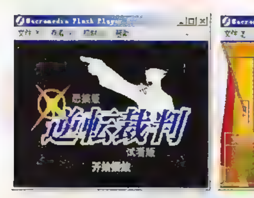
Q 这个FLASH是送你的礼物,字幕是我自己编的!想问一句,GBALINK ZIP128这个卡在正常使用下能用多长时间?还有,瓦里奥制造回转国内会有卖的吗(当然是Z版)，大约会多少钱？能帮我买一盘吗？祝掌机迷越办越好！

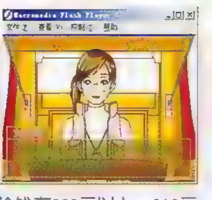
——From:"metal.gear_521" <metal.gear_521@163.com>

云云：谢谢你的FLASH，看过之后感觉棒极了，作为一个逆转爱好者，能看到成步堂演绎掌机迷鉴别翻新GBA事件，实在是舒服，我可是期待着你的续集哦！至于GBALINK ZIP的卡，你是指一代吧,大概能用5、6个小时，而瓦里奥制造回转正版

作为一名军人，由于条件限制，我希望通过《掌机迷》来了解游戏动态，结交广大掌机友好者，我们都有一颗年轻的心！

[illegible]磊，23，男，230037，安徽省合肥市电子工程学院1系二队，兴趣：玩游戏 打球 游泳





目前在国内已经有卖了，价钱在300元以上，310元应该可以买到。



我的机器没毛病,但有一张卡读不起来,有时在出现GAMEBOY ADVANCE的字样后便白屏,咋回事?有人说是接触面氧化,可能吗?怎么处理?

——From: "师帅" <ashishuai@tom.com>

云云：这属于个别现象，应该和机器无关，是卡的原因，拿纸将卡带金手指擦拭几次，再不能解决问题就要拆卡看看了。

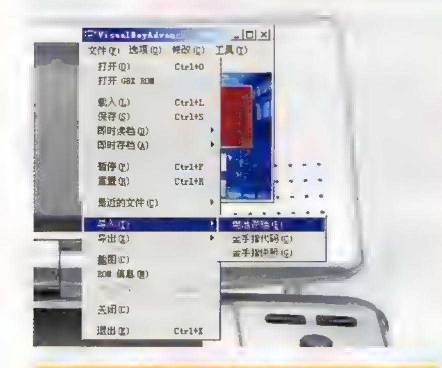
我是用烧录卡的，但是最近我想把烧录卡的记录放到电脑上玩，不知道怎么导入烧录卡的记录啊。

——From:许多读者

云云：要实现存档导入有两种方法。

1、将从烧录卡中备份出来的SAV档存放到ROM所在的文件夹内，而且确保SAV档的名字和ROM的名字一样，不能有任何不同，哪怕一个字母一个数字的区别都不行，比如ROM的名字是"逆转裁判.gba"，那么SAV档的名称就必须是"逆转裁判.sav"，然后用模拟器打开该ROM，模拟器下方会出现"自动加载电池记忆"字样，说明导入记录成功。

2、将备份的存档置于任意位置，然后用模拟器打开ROM，选择"文件-导入-电池存档"，然后选择存放SAV档的位置，OK！



我是狂热的GBA爱好者，也是一个怀旧的玩家，我想问一下现在GBA上面可以玩FC"霸王的大陆"了么?

——From:"快乐一家"<serrt@126.com>

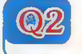
云云：很遗憾地告诉你,目前的pocketnes仍然不支持"霸王的大陆",看来我们只有等其后续版本了。不过最新的pocketnes支持金手指，很不错的。

为什么从网上下载的有些GBA游戏不能玩呢?

云云：有许多种原因：1、可能是你所下载的文件已经损坏了，也就是那个ROM是坏的ROM，这种情况只有去找其他正常的ROM玩了。

2、你下载的文件是rar格式，如果直接在模拟器上面打开，是不行的，因为vba只支持zip格式，你需要将rar格式解压才可正常玩。

3、模拟器不支持该ROM，请更换一个版本的模拟器试试。



BOSS们收二手主机有些是转卖，但有些JS是做成翻新机?有哪位高手发个鉴别翻新SP的方法，小弟想用我的GBA换个SP。

——From:mlbbmm

我看到有网友针对这一点提出了自己的看法："后盖螺丝贴东西的别买，正面N标上没小贴膜别买"，其实光看这两点是不够的，因为许多原装机后面也有标签贴着，而前面"Nintendo"标志上面有贴膜的机器也不一定是原装机。现在的游戏店手段比较多，以前的许多翻新方法都用不上了。我觉得购买时特别要留意的是机器的做工，有条件的话干脆拿一台全新的原装SP去比较。

玩家答疑



掌机迷第十九期，包打听，第一个问题的回答：

想必你已打败神树了，还记得在去水星灯塔时的那个空瓶子吧，用它在水星灯塔出口处装满水，在神树前使用即可，希望你没有喝掉它。呵呵……

黑龙江省东宁县第二中学高二(3)班

张君尧

本期包打听

Q1 为了回答<<掌机迷>>上一个人的问题，我玩了<<黄金太阳 开启的封印 英文版>>，可问题就来了，宝岛有一层里，你一过去石像就会把你挤出来，这里怎么过?

apqx

Q2 有一个关于<<口袋 蓝>>(GB版)的问题：怎样能得到梦幻?

汪致远

本栏目专用信箱 ..pg@vgame.cn





封神榜

VOL.18

文字整理/窗外不归的云
责编/雪人

封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人

以上游戏封神记录欢迎大家挑战

本期注目：

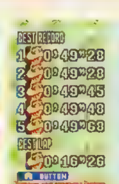
1. MARIO赛车好玩无限 火辣纪录推陈出新
2. 瓦里奥制造之跳绳游戏999最强纪录封神
3. 军刀之狼挑战模式全黄金评价通过
4. 《口袋弹珠台》千亿分达成 左丰芹登峰造极傲视群雄




MARIO KART 1-1"PEACH CIRCUIT" 49秒28创纪录最快

挑战/讲解：广西玉林 云の飞羽

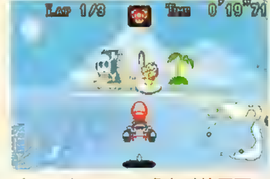




看了19期的马里奥赛车1-1成绩（50秒51），我才发现我的成绩还是上得台面的。我的1-1成绩目前是49秒28。赛车是看了19期的杂志之后我才下到XG2T卡里的。19期之前我卡里的成绩是16秒55，但卡没电了所以就用了XG2T卡的存档记录。目前本人单圈16秒26，首圈16秒48。个人认为1-1最快可以冲进49秒内。照我目前的情况来看只要发挥正常，稳中求升不久应该就可以达成目标。

我知道这个成绩不会是最好的。在此权当抛砖引玉，希望赛车游戏达人能放出49秒之内的成绩让大家一饱眼福。有好几期都看见有玩家投稿时只有单圈最速记录却不说赛道记录，我还想对大家说一句，只把一条赛道单圈最快记录放出，这是没有意义的，因为可以在一圈之内就把3个加速蘑菇用完。（这种最速有意义吗？）我上面放出的单圈16秒26（就在49秒28的记录中，可看到）和首圈16秒48都是真实的成绩，绝无虚假。

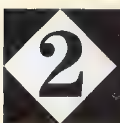
本来还想随便挑战一下彩虹赛道的，但由于没时间打出隐藏赛道只能遗憾的放弃了。可惜！下次有机会我再挑战吧。破了记录（彩虹的或1-1跑进49秒）的话我再投稿的。



↑云云打MARIO 赛车时的画面。

云云乱批

看了录像，库巴开车的味道咋说呢？ 打漂！不过库巴也不容易，这么肥的身体也来玩飚车……感觉从第二圈开始第三第四个拐弯处都有少许迟疑，也就是说如果要提高的话注意一下这个地方，再就是测滑，有一次你没把握住哦。如果再练一下应该能像你说的进入49秒之内。另外，名叫"mini turbo"的读者，你可别真把烧录卡给敲坏了，虽然你的纪录（49秒70）赶"云の飞羽"有差距，但是也是极小的空间，你提供的技巧很实用，这里给你登出来，其实除了你之外还有许多读者封神1-1，希望大家在共同研究的氛围下挑战1-1极限！



1-1技巧之库巴篇



挑战/讲解：mini turbo

1、基础技巧补充：用库巴开车有个技巧必须掌握，就是消除侧滑的方法。比如此赛道首弯，在左转过后的适当时刻（既能放出加速又不至于脱长路线）放开再立即按R跳，同时按方向键右，这样可以立即消除侧滑，非常有用！对战时在很多即将冲出跑道的时候，用此技术也能调整方向，不至于进草地损失速度。

2、首弯为侧滑，和蘑菇小子相比库巴应更早起跳，然后用1中的技术，放出加速行进。S弯记得要贴边，第1、2个小弯的草皮实际在比较里面的地方，可以压线，第3个小左弯草皮实际在比较外面的地方，要小心，压线会减速的，注意速度表。S弯后的加速部分要点比较多，而且必须根据加速后的实际方向判断跳或不跳，讲不清楚我也不讲了，考验大家的反应，也要用到1的技术。然后的两个加起来为180度的弯，正如录像所见，要利用库巴的侧滑来贴边，这和蘑菇的开法有本质不同。另外这里不要用加速！（全赛道研究中的错误）会影响路线，用了加速反而更慢。最后的右转同样要侧滑。末段冲刺要点：1、2圈结尾向左斜开无所谓，下圈能压线过首弯才是关键，但第3圈时记得正对终点走，不要浪费时间。

本人录像很不完美，比如S弯未压好线，末弯也是......种种失误数不胜数，所以才说必有0.2秒以上的提高空间，望各位达人们再接再厉（包括我，哈哈）。

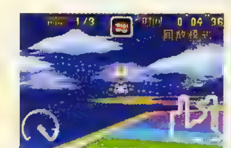


香蕉超人再创新高 彩虹赛道42秒几近无人超越

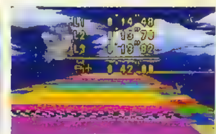


挑战/讲解：香蕉超人

经过多年的研究偶的彩虹成绩又有了新突破，成绩是42：00单圈13：70（一蘑菇），下面我要谈一下心得体会：首先起跑暴加速（地球人都知道）第一个弯角拐一半暴蘑菇，落到对边（重点!!!，之后按以前的方法跑很容易跑到45:00以内，当然熟能生巧以后就是多练习了！



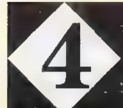






云云乱批

香蕉超人成为本期的热门"靶子"，云云收到好几个挑战他的纪录，然而超人经过两次的调整终于又将彩虹赛道以42秒的成绩创造了最高纪录，佩服你的毅力啊。



1-2鬼脸海滩关全程55秒55最快



挑战/讲解：qmmax

其实很早以前就想去封神了，不过发了几次都没有回应，所以一度丧失了信心，心想也许是我的成绩还不能达到杂志的要求吧。不过看了近几期的《PG》又使我产生了信心，所以就在三栖人的论坛上发了篇文章。没成想竟然得到几位同人的好评，因此再次鼓足勇气发一次，要是再不成功看来就得



去跳黄浦江了（笑）。

废话不多说介绍一下本人的成绩吧。因为此游戏是在烧录卡上玩后再保存在电脑了的，所以没有作弊的成分，在最后我会讲一下这个游戏的一个BUG，可以使成绩大幅度的提高，不过小生我不太喜欢钻系统的空子，以下成绩没有利用BUG。

1-2，满舒服的一条海滩道。起步后第一个断口可以跳过去，然后的过弯尽量靠内侧，前面的直道要贴着草地，接着就要上小岛了。上小岛看准时机，在最后一刻起跳，上小岛后大概一秒左右后再次起跳，可以保证最高速保持一小段时间。（小心螃蟹哦！）后面有两种选择：1，过直路后如果把握得好，可以跳过两个小岛后再下水；2，直接从内侧下水；第一种如果成功可以比第二种快一点，不成功的话就得不偿失了。我在记录里用了比较稳妥的第二种。（再次说明一下，连续跳跃对提高水中的速度是没有帮助的）最后就是要在图3上显示的拐角位置使用加速了，这样可以让加速得到最大的利用，接着走左边的小路，注意会有一个断口，要跳一下啊！

1-4，本人最喜欢的一条赛道，油门全开，全程无减速通过。用库巴的话在起步后0'00"45左右的时间转弯，可以贴着栏边过弯，后面要调整一次车身才能顺利过弯，否则会在出弯时转过。后面的直路后段有石头，不过不用担心，速度够的话石头应该是抬起状态。过了一个之字弯后又有两块石头，从中间穿过后立刻按跳进行漂移，这里与第一个弯很相似，不过要短一点，而且根据漂移时的地点会有些许不同，最好就是在路的中间进行漂移，不用调整车身，但速度会慢一点，离石头较近的话就要在漂移中途调整一下车身，后面的一段连续的断口按跳越通过，小心喷出的火球。最后的弯角要在将要过弯时用加速。特别说明一下，如果最后一圈前达到30秒左右，而在第三圈第一个U形弯处没有损失太多时间的话，那后面的两块石头是处于落下的状态，这时就要从岩石和栏杆的夹角处穿过了，注意看看我记录里是怎么过的，绝对是可以穿过的。

游戏的BUG：使用加速后往树上或其他比较"单薄"的障碍物上撞，在撞击前的一刹车那跳起，然后放开A键，你就会看到车子保持最高速的时间大为加长，如果还有不清楚的上三栖人论坛给我留言。

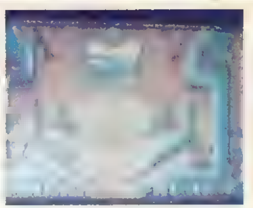
云云乱批

虽然你发来了四关的成绩，但是其中两关都有更强的，所以我只保留了你1-2以及1-4的成绩，特别是1-2鬼脸沙滩的55秒55，之前有一个上海读者"冬*羽翼"发来的57秒15我差点就给他封神，不过他的单圈却比你快，16秒71。鬼脸沙滩是进入游戏后首先感觉到MK精美场景第一关，算是享受。（雪人乱入：看到你在论坛上的帖子了，以后有什么更好的记录就拿到封神台来展示展示吧！）

5 口袋弹珠台 千亿分达成

挑战/讲解：左丰芹

你好！我是上次参加《口袋弹珠台》封神的左丰芹。由于上次临近期末，所以没有把分数坚持下去。这次卷土重来，目标是打出最大分值。经过漫长的奋战，精灵终于捉满999只。原以为分值最大为999亿，但当突破它的时候，分数又加了一位。唉，看来要打出那最大的分数，没有数百个小时甚至更长的时间是拿不下来啊。因此这次我就拿现在的1048亿来封神，希望能给我这个机会！



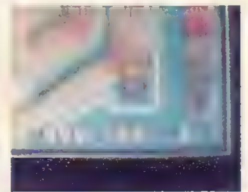
其实，口袋弹珠台要拿到高分首要的条件是你要有耐心。千亿的成绩可不是一朝一夕能够达成的，况且数小时沉于其中难免会有点腻的感觉。所以闲暇时拿出来玩一把，积少成多，高分也就自然达成了。

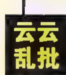
其次，技巧也是很重要的。玩友们也许都总结出了一套自己的打法。我的打法也许比较麻烦，就是多多利用针鼠帮助抽奖，尽量一直保持有救球，这样一个球打下来的分数是很可观的。再有就是打关前，走大圈振台桌升级或通过抽奖升级，这样加分能快一些。

还有，能不能在这里？我想感谢一下我的好友阿强（据说他的理想是开个"阿强电玩"呢，祝他早日达成吧），是他帮我拍摄了这三张照片。

好的，闲话不多说了。《口袋弹珠台》这个游戏我非常喜欢，希望广大的玩友们能和我交流一下经验。





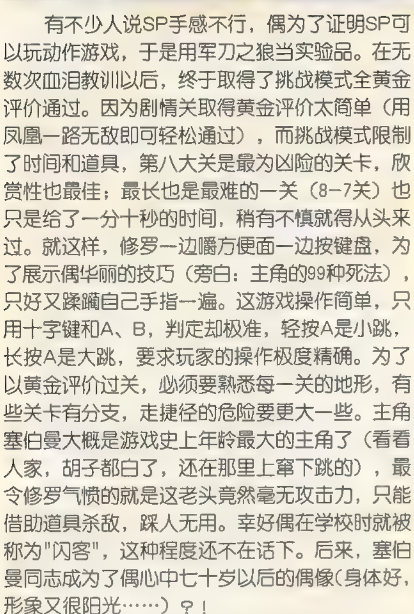


左读者，请问我可以称您为"达……人……"吗？您是真的达人啊！千亿分的纪录，这是人能打出来的吗？不，您是真的神啊！由此可见，游戏根本不是男孩子的专利，女孩子如果用了心,也一样可以玩得很出彩呀！鉴于您杰出的游戏成绩，本榜主特封您为"弹珠之神"。



军刀之狼挑战模式全黄金评价通过

挑战/讲解：来自东北的修罗



有不少人说SP手感不行，偶为了证明SP可以玩动作游戏，于是用军刀之狼当实验品。在无数次血泪教训以后，终于取得了挑战模式全黄金评价通过。因为剧情关取得黄金评价太简单（用凤凰一路无敌即可轻松通过），而挑战模式限制了时间和道具，第八大关是最为凶险的关卡，欣赏性也最佳；最长也是最难的一关（8-7关）也只是给了一分十秒的时间，稍有不慎就得从头来过。就这样，修罗一边嚼方便面一边按键盘，为了展示偶华丽的技巧（旁白：主角的99种死法），只好又蹂躏自己手指一遍。这游戏操作简单，只用十字键和A、B，判定却极准，轻按A是小跳，长按A是大跳，要求玩家的操作极度精确。为了以黄金评价过关，必须要熟悉每一关的地形，有些关卡有分支，走捷径的危险要更大一些。主角塞伯曼大概是游戏史上年龄最大的主角了（看看人家，胡子都白了，还在那里上窜下跳的），最令修罗气愤的就是这老头竟然毫无攻击力，只能借助道具杀敌，踩人无用。幸好偶在学校时就被称为"闪客"，这种程度还不在话下。后来，塞伯曼同志成为了偶心中七十岁以后的偶像(身体好，形象又很阳光……）？！

下面结合录像说明一下通关的技巧（PS：因为后两大关无论从难度还是其他方面都比前面的关卡要高出许多，所以只录了这两关：

7-1关：时间在这里显得异常宝贵,开始时直接从仙人掌头上跳过，然后迅速用石像压倒飓风，防弹衣吃不吃都没关系，然后再用石像压扁左边拿鼓风机的怪物,跑到跟前再用石像（归根结底，一切都是为了节省时间）,上去以后直接往右走，连续跳跃后(小心上面的蜂窝）向下自由落体。用炸弹炸掉挡路的障碍后成功取得金星。

7-2关：借助鼓风怪的风力跳到角落，用小龙垫脚。跳过仙人掌后用自爆龙端了两个炮手（此平台中间是钻地怪），连跳后预先放置小龙，连续跳跃后借助跳跳虫抵达星星。

7-3关：先是三个喷火桶，大跳搞定，连跳后来到膨胀怪身边。在它膨胀的时候迅速放睡熊弹上高台,放置巫师清场。直接走过,顺便吃防弹衣。跳过膨胀怪,再次利用睡熊弹起,利用水渍滑行。连续跳过两个自爆蜘蛛与膨胀怪,任务完成。



7-4关：开始有两喷火桶加一炸弹组合，小心通过。跳过火人到达高台旁，炸掉龟壳，跳上去再炸鼓风怪。连续在空中平台跳跃，过了膨胀怪后缓冲到地面，连过两火人得到金星。

7-5关：这里考验的是连续放置道具的能力，放置小鬼后，在它挥第二棒时起跳，顺势到平台边缘处用睡熊。再向右跳时一定要走到边缘再跳（不然会掉下去），然后开始放置小龙，速度要快，位置要准；到蜂巢前在洼陷处中间放一小龙，跳上后再放一个，连跳到达终点。

7-6关：开始时迅速放置飞行道具，跳进后飞到上方平台的右边边缘处(小心扔雪球的怪物)，连跳后再次进入飞空蝙蝠（我猜是蝙蝠……),躲过三个跳来跳去的敌人，踩到水渍会造成滑行效果，小心。最后为了时间用小龙垫脚。

7-7关：时间，还是时间！迅速放下石像后跳跃，无视身后的自爆蜘蛛，跳过断桥后向上取得防弹衣。放置小龙，迅速跳过膨胀怪，踩水渍溜下去。躲过自爆蜘蛛，又有膨胀怪在前面拦着路，一定不要手软，连跳闪过。跳到绿色的喷火桶上，然后一系列平台跳跃，出现敌人，不管！最后直接向膨胀怪的头顶跳去，后面追来的自爆蜘蛛会延缓它的膨胀，终点直达。

最难的第八大关全程跟踪报道！！！

8-1关：变色龙之后是四个喷火桶，上面还友情附赠了黄刺星，抓住间隙用小跳通过。闪过膨胀怪与变色龙，连续小跳躲过黄刺星与地下的钻地怪（伏地魔？！），用凤凰强行通过枪林弹雨，使用巫师除掉一直阴笑的家伙，反正有防弹衣，金星在望，不管三七二十一，偶跳！

8-2关：跳过喷火桶，在变色龙回头之前放

雪人：《掌机迷》是次世代集团的一部分，网站自然也不会独立出来！至于聊天室，《掌机迷》里不是已经有了吗？网上的短时期内不会有，还请谅解！

小龙跳上平台，一阵疯狂连跳。到喷火桶前利用间隙时间跳过，闪过跳跳虫与飓风，跳过三个喷火桶后迅速放小龙，（位置一定要准）连跳通过，用水渍滑到终点。

8-3关：（这关主角被摆平了无数次）闪过一装甲机枪手，放小龙跳上房顶，又出一机枪手，又一次被闪……从缺口下去时用平台缓冲。前方是喷火桶和自爆蜘蛛的组合，还有一炸弹，谨慎通过。放小龙，第三挺机枪出现，上面还有个跳来跳去的家伙,找好时间差，再次缓冲。连续躲过变色龙，跳过断桥，用巫师爆掉障碍。这里可以直接从敌人头顶跳过，由于前面节约了大量时间，偶悠闲地用2号巫师将其解决，结果还差一点就变银星了。（偶汗一个）

8-4关：难度不低！仅次于最后一关。跳过装甲机枪手甲后站在平台边缘，堪堪避过变色龙甲，用自爆龙（居然在身上绑炸药，我服了）炸掉机枪手乙，跳到平台上用飞空蝙蝠。先向左避开右边的怪物，继而往右飞啊飞，飞过火人甲与变色龙乙，在火人乙面前大摇大摆地通过。前方是自爆蜘蛛四人组，前两个还好些，走到蜘蛛丙前面起跳，用自爆龙轰掉最后一个刺儿星，回头避开蜘蛛丙（不错,它还知道往回跑），使用飞空蝙蝠。避开会"天马回旋碎击拳"的幽灵和变色龙丙，抢到星星。

8-5关：龟壳后面是机枪手，跳过后缓冲，抢在眼镜蛇前面，跳上平台，听声辨物，等待飓风过去，用睡熊跳上房顶，在第一只变色龙与龟壳处稍微停顿，站在边缘处放魔山羊，然后是连续跳跃。小心平台上的炸弹，用巫师除掉机枪手，缓冲到达终点。

8-6关：跳过膨胀怪，连跳到达变色龙平台旁边，向右小跳一下，避免钻地怪钻出。使用飞空蝙蝠，在仙人掌飞起时落地，跳到变色龙平台旁边，仍旧向右小跳一下。连用三只魔山羊（此物会随时间而消失，必须眼疾手快，先消失两边，这就要求每一跳都尽量靠近它的中间）后面就没什么难点了,小心水渍左面的钻地怪即可。

8-7关：修罗的大部分时间都费到这一关了（画外音：我的青春哪……），起初根据影子躲开变色龙，然后迅速从平台跳到屋顶。在装甲车射击之前跳到它的后边。然后连续跳跃从屋顶下来，注意主角塞伯曼需要一些平台的边缘作缓冲,不然他会摔到地上半天爬不起来,平白浪费时间。地面上有自爆蜘蛛，主角向右移动片刻后跳上平台，在平台上的水渍没产生作用前向左跳上骷髅踏板，在空中调整方向，继而向上避开子弹。跳过会膨胀的大嘴怪，注意，前两次跳跃是小跳，最后用大跳越过大嘴怪。然后利用石像和飞山羊铺路前进。最后小跳一下，避免了底下怪物的袭击。必须用巫师干掉空中吹喇叭的那个印度阿三，不然下面挡路的大嘴怪不会变小。最后注意一下子弹，好几次偶都因为跑得太快而刹不住车,总是在曙光出现时被人摆平,说它是最难关也不为过。(一分钟通关,修罗在SP上打了两个小时;电脑上好一些,一个小时搞定……)

后记：两天通关，一天录像，最后一关录了N遍才成功，修罗的手指和心灵都十分疲惫；录完自己又反复看了几次，觉得别人看了之后会蛮爽的,独乐乐，与人乐乐，孰乐？当然是一起分享了,这黄金评价应该是无人可破的，因为这是最高评价了(当然,提高速度也是黄金评价，您说，是吧）。狡猾的修罗独自偷笑，众人郁闷中。

本来修罗从玩游戏以来就主攻RPG和SLG，结果看到光盘上面的通关影像后觉得比较震撼，就自己也摆弄几下，结果发现还不错，看来还是当年格斗全能的基础啊（街霸拳皇侍魂三大游戏在系里无敌）。附带了通关录像和存档，个人认为应该有更多人来重视1412-军刀之狼这游戏，手感爽快，通关当天偶打篮球篮板抢得极顺，系统的创新也可圈可点，判定严格，难度也是循序渐进式的。请务必使广大玩友从其中感到快乐，玩得高兴。



你倒是蛮自信的人，游戏玩得挺不错，不过因为游戏通关而使得抢篮板极其顺利，这恐怕是心理因素吧，也就是所谓春风得意啊。不过军刀之狼这个游戏说实话我还真没认真玩过，最近玩得多的倒是纹章系列，这不，下期就会给大家献上一个纹章某作的强悍纪录。



瓦里奥制造之跳绳游戏999最强纪录封神

挑战/讲解：饶飞翔

云云，你不用抱憾终生的，我对瓦里奥制造进行了专项训练，向您汇报成果来了（为我欢呼吧）,呵呵 ，上次云兄希望我试一试这个游戏.为了云兄我冲了一个999的高分。

下面将高分的取得方法送上。

这个游戏在实质上是测试玩家的节奏感和反应

每次等到《掌机迷》的到来，我便以多纳尔多的速度冲向书店，用内斯塔的卡位挤入人堆，配合齐达内的梦幻脚步夺得此书，然后如进球一般兴奋，冲上人群。（因为是最后一本。）陶治君，18，男，311100，浙江省杭州市余杭第二高级中学高三3班，兴趣 足球 动漫 游戏

能力，如果你是一个高手，你只需要耐心和小心。



游戏每跳十次就加速，一开始很慢，只要掌握好节奏就一定没问题，10次～60随机速度，我相信十次有九次是随机速度上挂掉的吧。第一拨随机速度会很容易混过去，不讨论。从第二个60次，绳子增加了左右移动的花样，并且继续加速。跳的时机需要大家自己去感受，玩几次就可以掌握了.如此重复N遍后，纪录拿下应该不是问题。这次的封神也很费时间，大家要坐得住啊，本来想把达到纪录时的画面给你,但我在达到纪录时一时兴奋，失去了良机,没法子,只好给你这个图。



游戏中时不时会有快的BT的时候.这只能靠自己的反应能力了。在随机速度时，运气也很重要。若有能力没运气，在某个方面上说，成功率低到可怜。

游戏的难点应该是不断增加的速度和花样打乱玩家们的跳绳节奏而导致失败，并且游戏实行一命制，一死即死，连想翻身的机会都没有，所以很麻烦。为了达成这个纪录，我至少玩了20次。好几次都是玩到7～800次时一不小心失误就GAME OVER了。999次的按键次数，大家要有耐心。建议玩一玩就歇一歇，实在赶不上时可以暂停一下。毕竟，大家要考虑脖子的承受能力啊（啊，还有眼睛）。

再来，当绳子移动时，尽量与绳子上的起跳处始终一条线，这样才有可能保证不会因为绊倒绳子的两边导致失败。

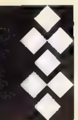
我白天破纪录，所以是晚上写的心得，难免思维有一些混乱，望云兄见谅，呵呵！

云云乱批

说破就破，你也真乃高人也，为了我一句话而努力进取，感动……而且纪录也确实是一流，我玩跳绳时好像才200多次，如你所言，确实这游戏需要耐心，刚玩的时候尤其容易失去信心，打到180以上就更难了。饶飞翔你是高手，希望能在你的长项上面发挥优势，寻找更多的突破点，除了MARIO/WARIO系列之外，可以尝试一下其他的小游戏。

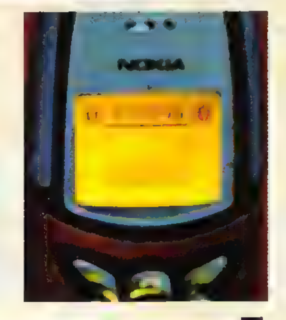


8 诺基亚5210手机游戏弹珠台满屏999999封神



挑战/讲解：江苏的coolroom

这次拿出来的是诺基亚手机5210的弹珠台游戏。平时的成绩在21万上下。一次偶然的机会在被窝中打出了这个不能再高的爆机分数999999。心得还真不知该怎么写。我认为关键的一点就是单手控制，不要用双手控制。个中原因大家试了就知道了。最后要说一句，对于掌机迷，我将无限期的支持下去。



云云乱批

前面有左达人的GBA版口袋妖怪弹珠台千亿分纪录,你也很强,都满分了,不过心得倒也简单,就"单手控制",自以前的贪食蛇引起手机封神风潮之后,现在手机封神的读者颇多啊。云云正在酝酿一个PDA游戏封神计划,首先登场的绝对是一位神秘人物,到时候会给大家惊喜哦。

云云胡侃：

1、最近很欣慰，看到参加本栏目的读者越来越多，而且投稿的质量也在不断提升，投稿的内容也形式多样，云云近期将推出一个PDA游戏封神的小板块，希望拥有PDA的玩家踊跃投稿，而该板块第一波则是由一位神秘嘉宾创造的某游戏顶级纪录哦。

2、10月22日，距离美版NDS发售仅有一个月的时间了，心里那叫一个美，铁定第一时间入手，至于软件嘛，MARIO 64 DS那是肯定的哟，这一下恐怕又是两千接近了--谁叫咱是任厂饭呢？

2.9英寸的『宽银幕』
——点评GBA上的电影改编游戏

接上期

文/NW旅团 克雷斯 责编/娜卡

七、“国产”系列

李小龙：归来传说
（Bruce Lee：Return of the legeng）

厂商:Universal	发售日:2003.02.12	容量:64M	类型:ACT

李小龙在中国影坛的地位是无人能够撼动的，他使全世界人民认识了中国武术。他踢碎了“东亚病夫”的招牌，也同时踢出了中国人的铮铮傲骨！

李小龙的离奇去世，给整个中华大地笼罩了一层阴沉的气氛。不过，他传奇般的一生，并没有因为他的离去而结束，瞧，Universal Interactive推出的这款《李小龙：归来传说》使李小龙再度活跃在人们的视野中。

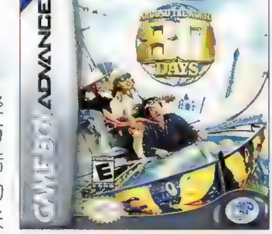


游戏以李小龙为形象主角，不过讲述的却是在李小龙神秘死亡后，他的徒弟为了揭开他的死亡之谜并找出幕后真凶而展开的一段故事。游戏的剧情取材于李小龙的生前名作，如《精武门》《龙争虎斗》等，并收录了许多李小龙的经典格斗技。虽说GBA的按键较少，不过游戏中的组合技还是十分丰富的。

好了，让我们一起在游戏中缅怀这位功夫大师吧！

80天环游世界
（Around the world in 80 days）

厂商:Hip	发售日:2004.07.02	容量:32M	类型:ACT



《80天环游世界》是法国著名科幻小说家儒勒·凡尔纳的经典名著，1956年曾被搬上过大银幕。此番，成龙以一亿一千万美元的大手笔重拍此片，其志在必得。影片也确实不错，神话寓言般的冒险故事，妙趣横生的困顿交错，赏心悦目的中国功夫，再加上超豪华的演员阵容（著名影星，现任美国加州州长阿诺·施瓦辛格也在本片中客串了一个形象搞笑的波斯王子，这也是他的银幕告别作），十分值得一看。



不过，到现在还用32Mb的小容量来制作游戏，显然不能让人满意。游戏中的打斗触感比较真实，不过敌人的种类才那么几种的确无法交代。喜欢小说的朋友还是去看电影吧，这款游戏大可无视了。

成龙大冒险：黑手党的传说

(Jackie Chen adventures: Legend of the Dark Hand)

厂商:Activision	发售日:2001.11.08	容量:32M	类型:ACT



根据卡通影集《成龙大冒险》改编的游戏，原作动画片逢周六早晨在美国某电视频道播出，据说收视率还比较可观。

游戏的风格也卡通味儿十足，就像是一部互动动画片。成龙作为政府的秘密间谍，为了八个传说中的卷轴而与恶势力展开争斗。角色的动作还蛮丰富，喜欢成龙的玩家可以一试。

八、其他系列

史莱克：城堡激斗

(Shrek: Hassle at the castle)

史莱克：里肯威胁

(Shrek: Reekin' Havoc)

厂商:TDK	发售日:2002.10.01/2003.07.01	容量:32M/64M	类型:ACT

《史莱克》这部电影是对传统童话故事的颠覆，用两个妖怪做男女主人公又是对王子公主的尖刻讽刺。应该说，电影带有相当的叛逆性，不过，却极其成功，因为它迎合了大众的心理。





上面提到的两款游戏差不多，所以放在一起介绍。不同点就是一个主人公是史莱克，而另一个是菲奥娜。游戏一看就是做给小孩子玩儿的，大头Q版的人物，滑稽可爱的动作，轻松明快的音乐，让人仿佛回到了童年。

不向14岁以上玩家推荐上两款游戏。

史莱克赛车

(Shrek: Swamp kart speedway)

厂商:TDK	发售日:2003.03.20	容量:64M	类型:RAC



仿照《马里奥赛车》而制作的游戏。

原作电影中颇受欢迎的史莱克和他的伙伴们即将展开一段赛车之旅。游戏开始有8名性格各异的角色可选，通过故事模式以后还会追加4名。游戏中共有16条赛道，从史莱克的沼泽到法兰的城堡，各具特色。



同《马里奥赛车》中的碧奇公主一味追求速度不同，游戏中的菲奥娜公主是所有角色中平衡性最好的一个，多多练习吧！

如果你们胆敢不给我SP哼哼……那我就自己买一台。闫辰，17，男，050011，石战征街动二宿舍3 4 303，兴趣：看漫画、玩掌机、看PG

雪人：嗯，这个想法挺不错的，大家就都保持这种心态吧！ 闫辰：

史莱克2
（Shrek2）

厂商:Activision	发售日:2004.05.03	容量:64M	类型:ACT

《史莱克2》的电影也于2004年5月21日火爆上映了。影片继续恶搞，让人捧腹不已。还记不记得木偶人和皮诺曹搭救史莱克时COS《不可能完成的任务》中的经典桥段？相信有体会的影迷一定会露出会心的微笑。



游戏做得还算似模似样，其中还穿插了不少高质量的CG图片用来交代剧情。敌人都比较好对付，只是有的地方的谜题还真需要动一番脑筋。游戏的对话还算经典，基本上把人物的性格凸显了出来。

游戏中还有金币收集的要素设定，不过形同鸡肋，因为要找齐的话并不需要费多大的劲。

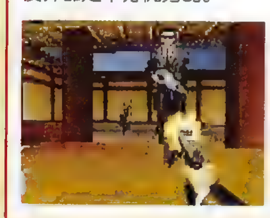
007：夜火
（James Bond 007：Nightfire）

厂商:EA	发售日:2003.03.24	容量:64M	类型:FPS

《007》系列电影也是玩家非常熟悉的了。本作便是乘着《007之择日而亡》的火爆上映而与玩家见面的。

作为GBA上的一款FPS类型游戏，本作的画面表现和关卡设计都是十分优秀的。





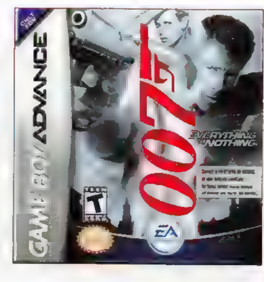
在游戏中，玩家扮演的英国特工詹姆斯·邦德为调查一起涉及卫星资料和核子武器的案件而再次展开了行动。游戏共有九个大任务，也有潜入、动作等要素，Q博士的神奇道具也会带给玩家更多惊喜。

不过，小雷在游戏中发现了一个能提高语音音量的秘技，不知有什么实际用途？（如果仅仅是提高音量，那EA的噱头也搞得未免太大了吧）

007：得与失
（James Bond 007：Everything or Nothing）

厂商:EA	发售日:2003.11.28	容量:64M	类型:ACT

这款游戏仍然使用皮尔斯·布鲁斯南的形象作为特工007（小雷一直只接受肖恩·康纳利和布鲁斯南版的007，当然，憨豆版的不在讨论之列。－ －），游戏同时发售了多种版本，还请来了名模伊丽莎白出任邦女郎。不过，在GBA上就显不出她的惹火身材了，可惜！





游戏改为了斜45度视角的动作游戏，一开始便进入了高潮，007腰上系着绳索，从高楼侧面双手开着枪俯冲了下去，非常火爆。

游戏可以联机，并能与GC版联动。

上月，A君参加《掌机迷》101抽奖，觉得寄两张回函卡中大奖几率太小，问B君对策，B答："FIRST！用SMS保存一遍，然后再将回函卡寄出，用SNS覆盖一遍再寄出，再用SMS覆盖一遍，再寄出……葛筱，男，15，361012，福建省厦门市思明区松柏中学初三11班

不可能完成的任务：索玛行动

（Mission impossible：Operation Surma）



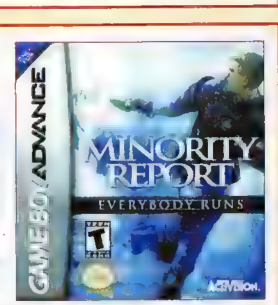
厂商:Atari	发售日:2004.04.06	容量:32M	类型:ACT

好莱坞大帅哥汤姆·克鲁斯主演的特工片即使与007系列比起来也是不遑多让啊。其中最刺激的就是那悬念迭生的故事情节了，不到最后一刻，你永远也不知道真相到底是怎么回事。

在《索玛行动》中，玩家要扮演IMF特工，设法渗透进入正在进行危险武器研究并设计计算机病毒的索玛公司进行调查，最终查明事情的真相。游戏中为玩家准备了各种高科技装备，要擅加利用啊！

少数派报告

（Minority report）



厂商:Activision	发售日:2002.11.16	容量:64M	类型:ACT

同样来自汤帅的著名影片，导演也赫然是鼎鼎大名的斯皮尔伯格！据说汤帅拍此片做某动作时险些失明，足可见其敬业程度。

游戏同样发生在科技发达的未来世界，玩家将体验电影中的紧凑剧情和动作魅力。

游戏讲述的是时空犯罪预防小组藉由“预防犯罪检测系统”有效地预测出即将发生的犯罪事件，从而事先做好防范行动。然而原本为执法者的主角却被误判为下一个目标。情况危急，玩家必须在有限的时间内突破各种困难，还自己清白。

终结者3：机器的崛起

（Terminator3：Rise of the machines）

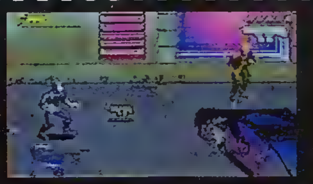


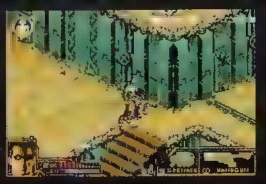
厂商:Atari	发售日:2003.11.30	容量:64M	类型:ACT

《终结者》系列一直以来的出色设定就是它那深奥的时空观。在《终结者3》中，“天网”再次派出机器人杀手T-X追杀未来救世主约翰·康纳，人类世界也派出了T-800（阿诺·施瓦辛格扮演）来组织T-X，一场大战再度展开……

在游戏中，玩家控制T-800利用手雷、火焰喷射器、霰弹枪等武器与天网和其爪牙展开厮杀，在总共10个关卡中进行“搜索——破坏”的行动。游戏采用第三人称视角，同时还加入了许多原作电影中所没有的要素，即使看过电影的玩家也会获得一份新鲜感。







那天晚上玩GBA黄一时，太晚了就把GBA放在床头上就睡了，可次日被母亲发现，问其何物我说是MD听歌的（1、母亲不懂2、上了放大镜的）就没被莫收，这可是私房钱买的。王珂　16、男、623000　四川省文州盛　中高2007级4班，兴趣　TV游戏　音乐　足球　电影

黑超特警队

（Men in black）

厂商:Crave	发售日:2001.09.25	容量:32M	类型:ACT



很早就发售了的一款游戏，比起影片的高素质，游戏就要逊色的多了。游戏中玩家要扮演黑超特警Jay和Kay，与各种异形生物展开战斗。每关都有多个任务，因此玩家要多注意游戏提示。游戏中还有多种枪械的设定，每种枪都有各自的用途，比如超力枪用来推倒挡路的墙，冷冻枪可以将敌人冻成冰块儿……

不过，在电影中威风凛凛的超酷特警Jay和Kay，在游戏中只有服装颜色不同这一点实在是叫人无法接受。

E.T.外星人

（The Extra-terrestrial）

厂商:New Kid Co.	发售日:2001.12.01	容量:32M	类型:ACT



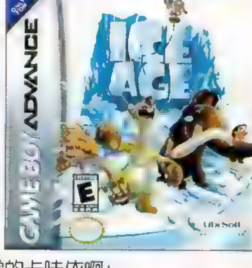
《E.T.》这部电影已经有差不多30个年头的历史了，它曾经带给观众的那份感动相信至今都不能忘怀吧。

不过，对于这款游戏，只能用“恶梦”来形容了。剧情基本上是电影的翻版，画面比较糟糕，而且整体偏暗，敌人的种类也很少，好像一共就6、7种的样子。而且游戏的难度相当大，还真需要点韧性呢。我都在怀疑这是不是一款八位机游戏！不过游戏也不是一无是处，最起码它的任务种类还算丰富，比如收集E.T.电话碎片、骑E.T.自行车等。

冰河世纪

（Ice age）

厂商:Ubi Soft	发售日期:2002.03.29	容量:32M	类型:ACT

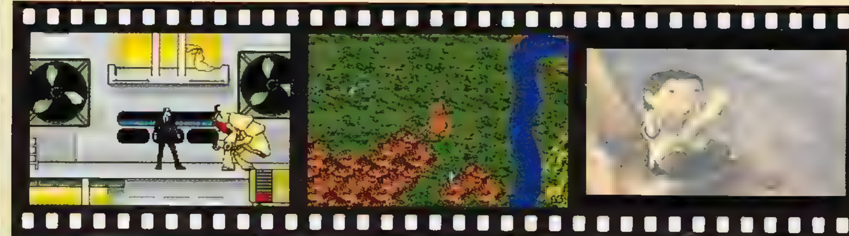
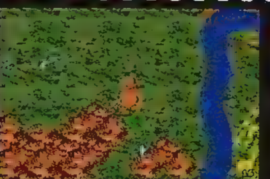
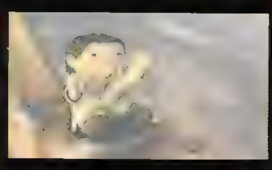


由同名CG电影改编而来，虽然发生在冰天雪地的冰河时代，但讲述的却是一段温馨感人的故事。影片中用先进的3D电脑动画特效，呈现出了史前冰河时期的壮丽景观。

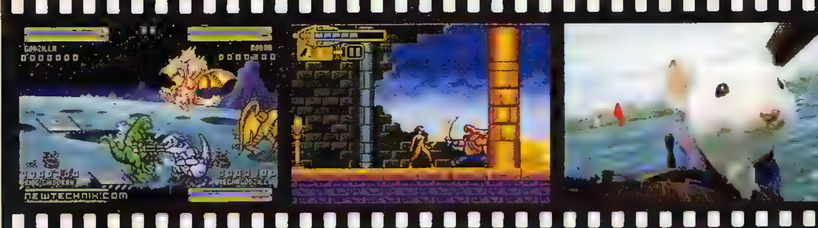
游戏由蓝天工作室（Blue Sky Studios）开发完成，剧情搞笑，音乐动听，操作也很流畅。

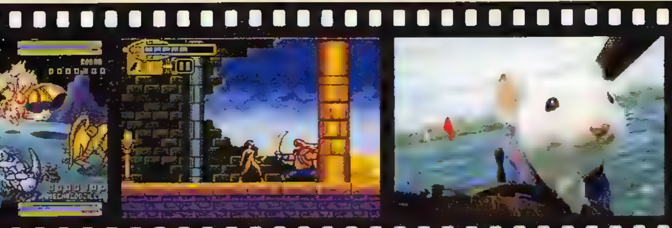
同时，穿插在游戏中的CG图片也属上乘，中国的小娃娃非常的卡哇依啊！

在游戏中，玩家要操纵长毛象和树獭进行冒险，它们也有各自特定的动作。有兴趣的玩家去体验一下冰河时期的故事吧。

娱乐性的书刊应着重在娱乐性上，打游戏图的就是快活。看PG为的是心情舒畅，可适当减少枯燥无味的内容，加重与动漫相联系的内容。





哥斯拉：统治
（Godzilla：Domination）

厂商:Infogrames | 发售日:2002.11.13 | 容量:32M | 类型:FTG



小雷实在是不愿意写这款游戏啊，因为这游戏太"幼齿"了！不过毕竟是根据电影改编的，主角又是日本最著名的怪兽，那我还是说两句吧。

游戏说简单了就是怪兽格斗，不过它们把战场选在地球就太不应该了，祸害啊！看着它们这么糟蹋我们可爱的地球，心里真不是滋味啊！虽然哥斯拉、戈麦拉等著名怪兽都会登场，不过估计大家还是提不起什么兴趣来，厂商也就是骗小孩子的钱罢了。

蝎子王：地狱之剑
（The scoprpion king：Sword of Osiris）

厂商:Vivendi | 发售日:2002.03.29 | 容量:32M | 类型:ACT



《蝎子王》是由美国摔跤界巨星The Rock和美丽的华裔女影星胡凯莉合作演出的一部动作大片。影片中男主角那硕大的身躯和强健的肌肉块给人印象非常深，甚至看起来都害怕。

本款游戏的情节和影片稍有不同，接续方式也使的图片密码的方式。不过男主角的肌肉没有什么质感，感觉软绵绵的，好像棉花糖一样（小新乱入：我要吃棉花糖）

最让人感觉奇怪的就是这么强壮的男主角居然沾水就挂！汗死……

精灵鼠小弟2
（Stuart Little2）

厂商:Activision | 发售日:2002.07.17 | 容量:64M | 类型:ACT



《精灵鼠小弟》也是一部在当时技术十分先进的电影，它将电脑制作的小老鼠完美地融合到了现实生活中！而且小老鼠活灵活现，一举手，一投足，突显灵气。

在本款游戏中，玩家要控制可爱的小老鼠跳跃、奔跑、驾车、滑雪和躲避，穿越数个关卡，把失踪的新朋友Margalo从Falcon手中解救出来，并取回Stuart太太遗失的戒指。游戏还支持多人联机模式。

去试试吧，相信本作能唤醒各位未泯的童心！


—— 全文完 ——

高级战争外传 白夜狂想曲

文/丽·文彩
编/雪人



2004-9-5 战争世界标准历法

炎热的夏日即将结束，黄彗的学生们也迎来了新学期的第一天。

“听说这学期我们班会有一个新同学。”

“是啊是啊，好像是从橙星的什么学校来的，叫……‘星云大学’吧。”

就在这两个“包打听”因吸引了周围同学的注意力而更加滔滔不绝时，后排一个身穿淡绿色连衣裙、脑后秀发均匀地扎作两束的女孩将视线投向了教室门口，一副若有所思的样子——两个身影刚刚出现在那里。

“大家安静一下，”班主任洪钟般的声音压住了同学们的喧闹，“这位是来自橙星星云大学的Andy同学，他将在这里学习两个月，虽然时间很短，大家还是要……”

接下来班主任说过的话，女孩半个字也没听进去，她只是全神贯注地盯着那个叫Andy的男孩。这时男孩向大家走近一步，只见他黑发黑眸，面白无须，正是一副弱不禁风的书生模样。

Andy来到的这所学校位居黄彗十大名校之首，名为“哈雷大学”，对外以普通大学身份自称，实际上却是半个军校，这正是黄彗人尚武精神的最好体现。而在此校就读的也大都是些好勇斗狠的骁勇之辈，同学们见了Andy这副病猫相，不由得心生鄙夷，顿时桌子上倒下了一大片呼呼大睡的学生。

Andy本来嘴唇微动，似乎要说什么，看到这副情景，竟微微一笑，还举起左手向前轻摇，仿佛在向谁打招呼。

有好事者顺着他的目光看去，看到的是有“哈雷之花”美誉的Sonja——绿色衣裙，长发两束——正是先前紧盯着Andy的女孩，只见她也抬手轻挥，还微露一丝笑意，教室里众男生忽地爆出一声“哦”，立刻，教室安静下来，听得见众人的沉重呼吸声，有人瞥了一眼墙上的温度计，里面的红线越缩越短——杀气，杀气正在弥漫……

Andy表情木然，径自走到座位前坐下。

“胆子不小，”Sonja暗想，“或者是初生牛犊不怕虎？如果是后者的话，你可要吃苦头了。”

翌日。

“听说昨天学校里有人打架了。”

“是啊是啊，好像有人被打得很惨。”

听到这两句话，Sonja的柳眉轻轻动了动，她猛然注意到，教室里一个男生也没有——还有5分钟就要上课了。

门被轻轻打开，Andy悄无声息地走了进来，他依然是那清冷的表情，只是在经过Sonja面前时冲她点了点头。

待他坐定，门被“砰”地一声撞开，男生们鱼贯而入，有的额头高高肿起，有的眼圈乌黑，有的脚步一瘸一拐——个个挂了彩。众女生瞠目结舌，教室里格外安静。

男生们进来后自动让开一条路，Sensei校长慢慢走了进来，他虽然年事已高，却仍满面红光，身上自有一股威严的气势。

坐着的同学们立刻起立问好，校长点点头，示意他们坐下，然后他开了口：

“谁是Andy？”

Andy起身，昂首挺胸：“到，校长！”

“昨天下午学校发生了一起恶性暴力事件，你知不知道？”

“报告，学生不知道！”

“鬼才相信！都是你干的好事……”站在校长身后的一个男生吼道——开始是吼叫，不过他看到Andy正望着他时，声音一下子软了下去……

“Andy同学，昨天你们班共计39名男生被人殴打，而他们一致说你是袭击者，我现在想问问你，你到底与此事有无干系？回答前，给你5秒钟想想清楚。”

上课铃声恰好此时响起。

清脆的“叮叮”声中，众女生倒吸一口冷气，这39个男生个个都不是等闲之辈，有几人还是学校空手道协会的高手，怎会一起败下阵来，而且还是……还是Andy所为？

Andy看上去倒是成竹在胸，他淡淡一笑：“没有关系。”

校长脸色一沉：“Andy同学，你可知我最反感那种敢做却不敢当的小人？”

Andy眼神变得犀利：“Sensei校长，我想您也不知道学生最鄙视那些胡乱说话却没有证据的狂徒。”

女孩们此刻大气也不敢多喘一口，原以为平常的一天，谁会想到会出现这种针锋相对的场面？几十只纤纤玉手中都为Andy捏了把冷汗。

校长拍拍手掌，后面一个老师将一张光盘和一台手提电脑放在讲台上，手脚麻利地连上教室里的投影仪，同学们眼前现出了校园的影像，是一处偏僻的角落。

只见一大群男生涌进了屏幕，停了片刻，似乎是说了几句话，突然间，惊变骤发。

围成一个厚圈的男生们由内向外一个个被不知从何处而来的力量击飞出去，转眼间，几十人尽数倒地，痛得死去活来。

校长低沉的嗓音再次响起：“Andy，老夫给你最后一次机会，刚才摄像机拍下的那个‘袭击者’到底是不是你？”

Andy的表情变得无奈：“校长，学生刚才只看到有一群废物无缘无故地自己倒下，还厚着脸皮大喊大叫，没看到什么‘袭击者’，又怎能回答您的不知所谓的问题呢？”

有人吃吃偷笑，那些站在校长身后的“废物”们已是怒不可遏，个个面目狰狞，随时可能发难。

校长却是面色如昔：“Sonja，我再放一次录像，你来处理一下。”

Sonja轻轻起身：“是，校长。”

她深吸一口气，缓缓闭上双眼，双手展平绷紧，在眼前重叠，慢慢分开，当两中指指尖均到达太阳穴位置时，一对妙目猛然睁开。

这是Sonja与生俱来的特异能力——“鹰眼”。此时她的眼眸深邃得有如黑洞，仿佛无声地向众人宣告着：我的眼睛可以看穿一切，任何事，都休想欺骗我的眼睛！

录像再次结束，Sonja戴上老师递过来的耳机，闭上双眼，很快，屏幕上再现了一个静止的画面，原本空空如也的一处现出了淡淡的人形。

几声低低的惊叹声此起彼伏，校长示意安静，以便Sonja集中注意力。

轮廓变成了模糊的图像，渐渐清晰、清晰——停住了。

画面上终于出现了那个“袭击者”还算清晰的图像，看上去确实很像Andy，只是……

校长皱皱眉头：“Sonja，你确定画面上那人头上都是血么？”

“是的，我敢肯定他头部有一个很深的伤口，而且那人的左臂严重骨折，看上去已经断了。”

校长不得不点头——看上去确实如此：“那么，Andy，你过来一下。”

Andy在校长面前站定，仍然昂首挺胸。

“脱掉他的外套，仔细检查他的头部和左臂。”

“是。”

几个刚赶来的医学院老师忙活得满头大汗，连X光透视仪都搬来了。

“报告校长，头部没有发现伤口，左臂的骨折可以确定，但推测受伤时间是在至少三个月前。”

校长的脸色变得难看，他勉强挤出一丝笑容，拍了拍Andy的肩膀，示意他可以回去了。

Andy却动也不动，他直视着校长的双眼：“校长，这样大动干戈地盘查我，就这么结束了？”

校长不由得流下一滴冷汗：“你想跟我讲条件？”

Andy微微欠身：“学生不敢，但学生希望校长为本班举办一次Party来补偿本班学生的‘精神损失’。”

这真是给了校长一个大台阶，校长大喜，却又不便喜形于色让人看笑话，只好故作沉吟，又等到身边老师为Andy讲了几句好话，这才一口答应。

Andy披上衣服，转过身来，对着Sonja意味深长地一笑。

四目相对，Sonja心如鹿撞，连忙将视线移开。

Sensei校长——一个严肃认真的长者，宽以律己，严以待人是他的准则——当然，这不是他自己说的，而是历届哈雷毕业生和哈雷老师们的共识，而且他有个坏习惯，总是会忘记他向学生和老师作过的承诺——“哦？是么？我这样说过么？咳咳咳……我刚才说了些什么？”

不过在2004年10月6日这个具有历史意义的日子里，Sonja和她的同学们彻底改变了对校长的“错误认识”，因为他终于想起并宣布了Party的事情，Andy倒是没什么特别的感觉，他的表情肌连动都懒得动一下。

Sonja迟到了几分钟，下车后便小跑着赶到了门口。

“叮咚…”门开了，里面涌出一片惊叹声。

只见Sonja身着白色旗袍，仪态万方地走进大厅，她洁白的瓜子脸上泛着一层红晕——刚才跑得有些快了，晶亮的眼眸有如溪水般清澈，原本飘逸在身后的长发此刻被优雅地盘起——同学们都看呆了。

Sonja边走边和身边的同学打招呼，只是，Andy呢？她的眼睛迅速一扫，立刻找到了目标——原来正和校长站在一起。

“抱歉，校长，路上塞车了，所以……”

“没什么，不过我们大家可都是在等你一个人哦，作为惩罚，一会儿给大家唱首歌怎么样？”

“啊？好的……”

Sonja松了口气，目光悄悄转向Andy，他站得笔直，一身笔挺的黑色西装。

这时Andy也在看着Sonja，两人的目光再次连接在一起，不过这次Sonja没有回避，两人就这样默默地注视着对方。

连周围的同学都安静下来，空气似乎凝固了。

Andy望望四周，尴尬地笑笑，下定决心似的开了口。

“你好，Sonja，你今晚……很美。”

声音很轻，但大家都听得清清楚楚，Sonja不禁低下头去，她玉面飞红，朱唇微启，微微颤抖的声音里听得出一丝娇羞。

“谢……谢谢你，Andy。”

不知是谁吹了一声口哨打破了这难堪的寂静，一时间掌声、嘘声四起，Sonja瞥见自己的死党在旁边招手，赶紧逃了过去。

用餐之后，真正的“Party”才开始——校长为大家安排了一场舞会。听到他这么说时，不少同学怀疑自己耳朵出问题了，片刻后，他们就看到了校长家里的能容纳上百人的大舞池，于是他们又开始怀疑自己的眼睛。

“Sonja，让我们欣赏一下你的金嗓子吧。”

“校长的记忆力真好…”Sonja深吸口气，拿起话筒：“就为大家献上一首《PERSONAL》吧。”

啊 只要这样坚持下去
就能找到幸福么？
明明知道没有结果
仍执着于无法美满的事情

面对那些台词
却无法完美复述
想把一切时间都用来
期待着那一天的到来

人们因为胆怯才会寻找梦想？
因为身陷孤独才会寻求爱情？
即使你我身处不同的地方
也会看到相同的月亮

快乐的时光
是如此转瞬即逝
夜晚来临 无人的公园
回味今日的温存

无意间的话语 对我如此重要
无意间的伤害 永远不会忘记
无论合适与否都无法代替
让一切变迁 直到那一天……

在不断更替的季节中
感受孤独
我们 何时才能
了解什么是真正的爱情……

她那柔和清丽的歌声几乎把大家的灵魂带上了天堂，一曲唱毕，舞厅里静得连针掉在地上的声音都能听见——校长鼓掌的声音当然更逃不过大家的耳朵了，立刻，姗姗来迟的掌声此起彼伏。

舞会一开始，就有几个女孩去邀Andy，很快舞池里就看到了他的身影。

“谁让你不去的，现在无聊了吧？”Sonja的死党悄悄地说，Sonja不理她，端坐在舞池外围，自顾自地品着饮料。

眼看着Andy的舞伴换了一个又一个，Sonja有些坐不住了，之前也有几个男孩来邀她，都被她谢绝了，现在又来了一个“勇敢者”，她犹豫了一下，轻轻叹了口气，站起来步入了舞池。

几乎在同一时刻，与Andy共舞的女孩突然“啊”了一声，Andy连忙道歉——他踩到了女孩的脚。

这支舞似乎特别漫长，音乐“终于”停了停时，疲倦的Sonja一个人来到了阳台上。

风轻轻吹着，略带一丝寒意，不过Sonja此时感觉不到这些，她深吸一口气——胸口很闷，遥望天际，一轮明亮的圆月正挂在那里。

“可以一起赏月么？”

Sonja微微一惊，Andy不知何时来到了她的身后，而她竟毫无觉察，但此刻也实在没有时间去思考了，于是轻轻咳了两声：“Andy，你……你太胆大包天了。”

“呵呵，既然看穿了那段录像，为什么不选个我面对镜头的画面来复原呢？”

“我……！”Sonja猛然回头，两人的鼻尖差点碰在一起——Andy站得太近了，Sonja一愣，随即将脸转向一边：“我对你很失望，没想到你真的敢做不敢当！”

Andy叹了口气，向旁边走了两步，双手放在阳台的围栏上，举头向明月望去。

“那些同学犯了个错误。”

“什么错误？”

Andy缓缓转过头来：“他们不该让我见到血。”

“血？如果我没有看错，那时你头上的血不是你自己的——你根本没有流血，那么……难道是？”

“没错，第一个动手的人用了刀，可惜他最后刺到的是他自己，更可惜的是，在那么短的距离内见到别人的血，我就失去控制了。”

Sonja不由得后退两步，“那你左臂的骨折是怎么回事？”

“这个？”Andy指指左臂，“示范骨折太麻烦了，这样吧。”

他拉起左袖，右手不知从何处摸出一把黑色刀身的小刀，深深插入左臂，缓缓用力，破开一道足有十厘米长的深可见骨的伤口。

不等Sonja花容失色，更骇人的画面出现了，只见伤势严重的伤口正在慢慢愈合，原本如注流出的鲜血竟然渐渐回到伤口之中——不过五秒钟光景，Andy的左臂完好如初，只留下一道淡得若有若无的痕迹。

Sonja手按胸口，讶异万分地瞪着Andy，仿佛看见了鬼。

Andy闭上双眼，缓缓吐出一口气，然后从Sonja的视野中消失了。

Sonja一愣，下意识地想要回头，颈椎处却传来一阵刺痛……

Andy从后面扶住晕倒的Sonja，眼中掠过一丝杀机……

第二章　敌抑友

这一刻，Sonja置身于无边无际的黑暗中。

视觉、听觉、触觉……这些都是Sonja现在所感觉不到的，唯一能确定的，是她意识里隐隐约约的两个字——“危险”。直到远方传来一声幽幽的叹息……

Sonja微微睁开眼睛，坐起身来，轻轻揉着她光洁如玉的额头，四周看看——月光、围栏、大理石地面——是校长别墅的阳台，那是……一个人影，正背对着她。

Andy听见响动，转过身来。他的眼眸黝黑如常，表情异常严肃，右手一动，手中便多了一柄在月光下映出冰冷光芒的雪亮弯刀。

“殿下，如您所见，这是我转学到这里的真正目的。”

“是这样……可以回答我两个问题么？”

Andy心中暗吃一惊，这个看似柔弱的娇贵公主在身份被人识破、自己生命危在旦夕的紧要关头竟然能压制住自己的惊慌，迅速冷静下来，他注视着Sonja秀美的脸庞，将刚刚浮现的一丝怜香惜玉之心狠狠按下。

“殿下请说。”

“你的真实身份是？”

“橙星军中校。”

“刚才为什么没有动手？”

“……无可奉告。”

Sonja神色一黯，心中轻轻叹了口气。

“可以开始了么？”另一把弯刀出现在Andy的左手中。

“到楼顶去吧，这里太窄了。”

话音刚落，Sonja向上一扬手臂，整个人便像火箭一般直冲上去，接着一个漂亮的筋斗翻上了楼顶——校长的别墅只有两层。Andy不动声色，一个急冲跃上阳台栏杆，双足一蹬，飞身而上。

月光皎洁如水，无声地洒在对峙的两人身上。Andy定睛一看，Sonja手中握着一条银色长鞭，那银鞭看上去甚是轻便，但一阵风吹过，竟不见鞭梢晃动，想来也是有些分量。

“看来殿下也是早有准备。”

“前几天我用‘鹰眼’看到了你的刀，算是有些预感吧。”

Andy故作惊讶：“听说‘鹰眼’可以让视线透过衣服，没想到堂堂公主会有这种嗜好。”

Sonja粉颊飞红，怒道：“你少胡说，接招！”

银鞭飞舞，双刀交错，两人先后出招，激战渐渐拉开了帷幕。以快打快，十数招的比拼只发生在顷刻之间，与此同时，两人的大脑也都在飞快地转动。

对于这一战，Andy本已有种种预测，但从交手开始，他就发现自己的大多数想法都错了。

Sonja的武器是鞭，这是Andy的第一处失算。

首先，Sonja拥有“鹰眼”能力，此能力的已知效果是看清快速动作、透过障碍物直视目的地、视野近乎360度。

其次，Sonja现在对外的身份是学生。

以上是Andy目前所知的全部情报。

直觉告诉他，Sonja的首选武器是暗器，如飞刀、飞针等等。理由很简单：暗器的使用需要精准的眼力和灵活的手法，Sonja完美地满足了前一个要求，而且，心灵手巧这个标准对身为女性的她来说应该也不是什么问题。暗器易于携带，如使用得当可以做到攻守兼备，这点对于隐藏身份的Sonja来说尤为重要。

他没料到Sonja会有与人正面作战的武器。

银鞭重量不轻，坚固无比，这是Andy的第二处失算。

鞭在实战中通常用于抽和卷，要达到进攻的目的就需要速度作保证，再加上便携和Sonja的女儿身（力量可能不足）这两个因素，Andy在看清对手武器后认为那条银鞭应该很轻，并试图将其斩断，可是……

Sonja并非一个只依靠能力来战斗的“能力者”，这是Andy的第三处失算。

“能力者”是人类的菁华，在人类与吸血鬼的长达数千年的战斗中，一部分人类因基因的变化拥有了超乎常人的特异能力，因为他们，人类与吸血鬼维持着微妙的平衡关系，但美中不足的是这些种类繁多的能力在遗传时充满了不确定性——“能力者”的后代可能是“能力者”（其拥有的能力不一定与其父母相同），也可能只是普通人，同样，普通人的后代也可能生来就具备“超能力”而成为“能力者”的一员。

但有句古话说得好——“祸兮，福之所倚；福兮，祸之所伏。”

与生俱来的超能力可以通过训练和巧妙运用而在战斗中发挥惊人的威力，但如果能力者过分依赖能力而忽略了自身素质的提高，能力就会成为他的累赘，古往今来，因此丧生在吸血鬼、其他能力者甚至是普通人手中的人比比皆是。

Andy认为，既然“鹰眼”能力可能的优势在于准确的眼力，那么Sonja在防守时应该较容易后发制敌，也就是说她在抢攻时没有什么特别，甚至可能会有少许破绽。因此他故意以言语相激，逼Sonja先出手，但交手后他却发现，Sonja的每一招几乎都是以鞭的中段为第一攻击点，鞭梢起到的是防守和伺机发动第二攻势的作用——她的每一招都看似随意，实际上却是经过仔细计算的——Sonja的实力不仅在于她的眼睛，更多的是来自她的头脑！

决斗场上，生死系于一线，哪容得Andy思考这么多，只见Sonja目光一寒，银鞭在Andy眼前虚晃一下后闪电般地缠住了他的左脚，用力一抖，Andy向后一个踉跄，刀尖点地，身体借着这蜻蜓点水般的一击旋转起来，随即轻轻落地。

Sonja心中暗暗赞许，Andy的意图她早已悉破，刚才虽是先手攻击，心态却是以逸待劳，长鞭在手，攻势如洪水般波澜起伏。她天生聪慧，做事必讲“计划”二字，刚才的连续攻击也不例外，无一招一式不经过平时练习时的精心“设计”，但Andy面对汹涌猛烈的进攻毫不慌张，显然是个山崩于前亦无色变的冷静角色，他的两把短刀在长度上没有优势，但速度却极为快捷，而且他的弹跳力、柔韧性都非常了得，在他快速的反应面前Sonja的攻击都作了无用功。

Andy低头一望，不由一怔，皮鞋上竟被刺出了无数小洞，刚才左脚被缠住时他确实有种被粘住的感觉，因此他在以刀尖点地时顺着Sonja收鞭的方向翻转身体，这是当时下意识中做出的选择，此刻想来不觉有些后怕——Sonja的银鞭上满是倒刺，如果刚才向相反的方向用力就会正中她下怀，硬碰硬的结果恐怕只会是自己的左脚搬家。

Sonja看着他错愕的样子，不觉笑出声来，Andy抬起头来，也是微微一笑。

“可惜了，这鞋是名牌。”

“什么名牌?我赔给你好了——有机会的话。”

“先谢过了，不介意的话，这个问题等下再解决吧。”

“同意。”

Sonja略移脚步，以自己的侧面面对着蓄势待发的Andy，紧握银鞭的双手高举过头，一高一低，整个人就此停住，仿佛一尊雕像。

Andy略一迟疑，一个箭步冲了上去。

这时一片乌云恰好将月光挡了个严严实实，一片漆黑之中，只听得见金属相击的清脆声音。

一阵风吹来，将乌云移开，只见两人依旧对

我想编辑部里肯定有研制让人上瘾的东东，然后放在杂志里，不然我怎么会到了一定的时间不由自主地跑到书报亭，掏出钱来。掏啊掏，掏了这么久，停不下来，肯定是这样的。

峙着，连姿势都与刚才一模一样，就好像什么事都没发生一般。

一滴冷汗，从Andy的脖颈上悄悄滑过。

刚才他确实冲了过去，先出手的也确实是他，但是在挥刀的那一霎那直觉告诉他这次先发不一定能制人，反而可能给他自己带来杀身之祸……

但是他现在还站在这里，虽然他不太敢肯定自己还能站多久。

刚才的Sonja是不应该碰的。

她的架势十分古怪，因为她有自己独特的蓄力方式。

她的“鹰眼”已经完全发动，正进行着对自己周围环境的“监控”，Andy的一举一动都被她尽收眼底。

刚才的Sonja就像一面遍布尖刺的盾牌，如果有人对她出手，她的银鞭会极其准确地击中来犯之敌，然后在几乎同一瞬间挡掉“迟来”的攻击——如果敌人受到致命一击时还未收回攻势的话。

这就是Sonja“鹰眼”能力的最可怕之处——绝对防御，后发制人。

Andy闭上眼睛，片刻后缓缓吐出一口气来。

Sonja心中渐渐感到了一丝不安，她确定刚才自己以全力打中了Andy的小腹，寻常人中了这一击轻则内脏移位、重则肝胆俱裂，而Andy现在显然是让她的攻击出现了绝不可能的第三种情况——他已睁开眼睛，呼吸也稳定下来，难道刚才的攻击对他无效?

她又想起了几分钟前Andy在阳台上给她做的“示范”。

难道，Andy的“能力”是自动治愈他所受到的损伤么?

面对这样一个几乎打不死的怪物，会有胜算么?

没时间多想，因为Andy已经冲到眼前了，双刀从正面猛劈过来。

Sonja将鞭柄反转，双手握住，拇指按下一个开关，鞭柄尾部骤然现出一柄尖刀，她知道自己毫无防备，此时已无法躲开Andy的刀锋，索性紧闭双眼，将利刃向Andy的小腹狠狠刺去。

一股温热的液体在Sonja的双手上流淌着，这是Sonja预料到的，可是，她所预料的不止这些——Andy的刀刃作了些什么呢?

她充满疑惑地睁开眼睛，映入眼帘的，是Andy那有些变了形的面容，Sonja刚刚刺出的尖刀此刻已深深没入他的小腹中，他的双臂向Sonja两侧伸展开去——为什么没劈下来?

一滴液体滴落在Sonja的粉颈上，她哆嗦了一下，回头看去。

粉红的牙龈，发黄的尖齿，散发着恶臭的涎水——一张属于狼的标准血口正大口大口地喘着气，一个狼头人身的怪物不知何时出现在Sonja身后，Andy的两把弯刀，正抵住狼人的两只利爪，刀与爪都在微微颤抖——两人正在比拼力量。

还迟疑什么? Sonja一记肘击正中狼人腹部，狼人猝不及防，胃部的痉挛使他不得不弯下腰，Sonja紧接着一个上钩拳狠狠打在他那丑陋的下巴上，狼人吃痛，狼头扬起的同时又把小腹亮了出来，Sonja得势不让人，尽全身之力向狼腹侧踢，这三击一气呵成，将狼人打得向后飞去。

Andy的刀失去了支撑，无力地倒在Sonja身上。

Sonja急得几乎落泪，原来刚才Andy冲过来是为了保护她，而她却……

Andy猛一用力，将Sonja的刀拔了出来，他紧闭的嘴唇里立刻流出了鲜血。

“不、不要紧，这点小伤，不会有事。”Andy挤出一丝笑容。

“别说话，求你！”Sonja扶着Andy坐下，眼泪一串串滑落。

“对、对方有三个人，你在这里、危险，快逃……”

Andy昏了过去。

Sonja手抚他的脖颈，感觉到里面血管的有力跳动后放下心来，她尽量让Andy躺平，擦干泪痕，拾起银鞭，收起刀刃，站起身来，眼中灼烧着愤怒与坚定的火焰。

“Andy，要我一个人逃走是绝对办不到的，接下来，就由我来保护你吧！”

对方的三个“人”此时都现出了轮廓，一个是刚才的精瘦狼人，一个身形魁梧，肩宽臂粗，与其说是人，不如说看上去更像熊，还有一个身形娇小，头发长而蓬松，像个大毛团，应该是个女子。

“我们的任务只是杀掉这公主吧，那个家伙怎么处理?”那女子先开了口，她声音音调上下起伏得不成样子，令人反感。

“不留活口。”声音憨重，应该是那个“熊人”。

“我赞成。”是男声，但嗓音尖尖，并不悦耳，是刚才的狼人无疑。



“谁想第一个死？”

Sonja冰冷的声音在楼顶轻轻飘过。

“小丫头，口气不小，刚才的款待现在还给你！”

一个人影站了出来，是那个狼人。

Sonja曾听说过在“能力”中有一类被称为“动物系”，这一系的能力者可以将自己变身为“人兽形态”，这是种尚且保持人形，但同时具备了某种动物特性的形态，简单地说，他们就像是进化成人类的野兽，是相当难缠的格斗高手。

这三人中，两个男子看上去都是动物系能力者，那个女人是……看不出，但可以肯定，Sonja即将面临的，是一场苦战。

狼人仰天长啸，两只利爪在月光下闪出寒光，他微微蹲下，然后身形一闪，向Sonja直冲过去。

直到亲身经历，Sonja才明白动物系能力者的可怕之处，狼人的速度远超她的想象，连“鹰眼”都差点没能追到这家伙的踪迹，完全是神经系统的自然反应，她以银鞭勉强挡住了狼人的利爪——原本对准的是她的心脏，而她根本没机会反击！

“哦，小丫头还蛮行的，竟然架住我的‘瞬击’——不过，如果向旁边逃的话不是更安全么？哈哈哈哈！”

Sonja咬紧牙关，苦苦顶住狼人的怪力，狠狠挤出几个字来。

“我有……不能逃的……理由！！！”

狼人听了这咬牙切齿的一声娇喝，心念一动，爪上力道略有松懈，Sonja不敢错失良机，猛一发力将他逼退，左手疾如闪电地在自己腰部一探，奋起左臂，向狼人狠狠一挥，数道银光一闪而过。狼人双手抱头，惨叫连连。

原来Andy的推断并非完全错误，Sonja确是用暗器的好手，但只会用暗器的话偷袭防身有余，正面交手时则几无胜算，为求万全，Sonja精心打制了银鞭，又苦练鞭法，后来发现银鞭与“鹰眼”的配合反而更具威力，于是暗器成为了她不到万不得已时不用的奇着。

现在Sonja以一对三，形势凶险至极，想求胜只有趁体力尚且充沛尽快解决敌手，狼人一个不小心，便中了她的手段。

Sonja一步抢上，银鞭如巨蟒般将仍捂着脸的狼人连颈带臂紧紧卷住，双手发力，那观战的两人眼见狼人即将身首异处，想要出手相救，却怎么来得及？

只听得狼人一声狂啸，硬生生从银鞭中挣脱而出，Sonja的手臂僵在空中，银鞭未能收回，反被狼人双爪紧紧抓住。

狼人脸上插了不下十支银针，血流满面，面孔因疼痛而扭曲，狰狞可怖到了极点，Sonja心里暗暗叫苦，她的银针原是瞄准了狼人的双目，却被他全数避开，无法击伤敌人眼睛的话，银针的作用就几乎为零，眼下这狼人怕是被鲜血和忿怒刺激得快要发了狂，情况不但没有什么好转，反而弄巧成拙了。

狼人突然松开银鞭，Sonja一个踉跄，向后退了两步，一眼瞥见狼人又猛冲过来，立足未稳之际便慌忙横扫一鞭，银鞭刚要击中目标时，狼人却消失了。

Sonja心知不妙，正想收鞭护身，背脊突然感到一紧，一阵剧烈的痛楚沿着脊柱骤然传遍全身，一声惨叫，她几乎昏了过去。

“不，我不能就这样倒下，绝对不能，因为，因为我现在有必须去保护的人……”

Sonja的身体前后轻轻摇晃着，一股莫名的力量支持着她站着，虽然很勉强。

“小丫头，别再逞强了，如果你乖乖地，可以让你死得痛快些。”

Sonja咬住嘴唇，左手向背上轻轻抚去，又是一阵刺骨之痛，她看看满是鲜血的手背，感觉稍微清醒了些。

周围……很安静啊，几乎能听到自己的心跳声。

空气……在轻轻运动着，原来不用“鹰眼”也能知道别人的动作啊，有人向我走过来了，是……那个狼人！

狼人刚迈开脚步便停住了，因为他看到Sonja又握紧了银鞭，她那疲惫的眼睛正直直地瞪着自己。

狼人突然感到一阵恐惧，这个即将任他们宰割的公主竟然还会有如此可怕的眼神，大骇之下，他的力量和速度全部爆发，一爪向Sonja猛挥过去。

银鞭准确地缠住狼人的手臂，借着他的冲势将他甩上天去，狼人高高飞起，又被狠狠拖着斜坠下来，狼头“砰”的一声重重撞上了楼顶，狼人一声不吭，大概是没救了。

这一招用尽了Sonja全身的力气，她摇晃几下，向后倒去，恍惚中感觉到似乎倒在了一个

人的怀中，然后火烧般刺痛的背脊感到了一丝清凉，然后……又是那片黑暗。

但这次，Sonja在黑暗中感觉到的是安全，为什么呢，大概是直觉吧……

陌生的天花板……

陌生的被子……

陌生的床……

一切都很不熟悉，这里是——？

Sonja打了个呵欠，头还有些疼，就好像是通宵上网后大睡一觉后的感觉。

不过，昨晚，好像没上网啊……

月光，楼顶，微风，Andy，狼人……这些片段在Sonja脑中飞快地闪过，她想起自己受了伤却击败了狼人，后来就——什么也记不起来了。

“是谁把我带到这里来的？”

“是Andy么？”

“Andy！”

她掀开被子，发现自己的旗袍还穿在身上，松了口气。

她试着起身，出乎意料，感觉不到疼痛，难道？

她背对镜子仔细看看，旗袍被划开了三道很长的口子，划开的部分都被染成了暗红色——是血凝固了的颜色，她想象着自己的玉背皮开肉绽的样子，不禁打个寒战。

但镜子让她看到的，是旗袍裂口里面完好的白皙皮肤，连一点痕迹都没有——真的没有么？她凑近镜子，看到了，有三条淡得若有若无的细痕。

看来那时是真的受了伤。

为什么这么快就痊愈了呢？而且连条明显的疤痕都没留下。

正在思考，门“喀”的一声被打开，有人走了进来。

Sonja没时间躲藏，情急之下双手各拔出几支银针。

待看清了那人的面容，Sonja手一松，银针全都落在地板上，她一个箭步冲过去，紧紧抱住了那个拿着几个手提袋的年轻人——原来是Andy。

“你醒了……拜托，先松开我好么？”

“你没事，太好了，太好了……”Sonja喃喃自语，她放开紧抱着Andy的双臂，仰头看着他，泪水如断线珠子般落下。

Andy看着这梨花带雨般的面容，愣了一下，他腾出右手，拿出一条手帕，想了想，塞在Sonja手里。

趁着Sonja拭泪的空当，Andy回身把门关上。“这是给你的衣服，”Andy递给Sonja一个口袋，“不知道合不合适，一会儿试一下。”

“这些是吃的，你昏睡了十几个小时，应该饿了吧。”Andy把食物放在床头。

Sonja这才感觉到饥肠辘辘，她在床边坐下，拿出一个汉堡递给Andy。

“不用，我已吃过了。”

“拿着，陪我一起吃吧，来，坐吧。”

Andy轻轻皱眉：“喂喂，我可不是黄彗的人，就算你是公主，也休想命令我。”

Sonja俏脸一红：“抱歉，我不是那意思。我是说，我吃不下这么多，帮我吃些，好么？要不就浪费了。”

Andy轻叹口气，坐在Sonja身旁。

“再分我个番茄好不好？”

Sonja暗暗一笑，“不好。”

“我没听清，拜托你再说一遍。”

Sonja低头看看，口袋里的饮料只有一瓶盐汽水。

“明明有饮料，为什么不喝？里面不会有毒吧？”

“你——”，Andy哭笑不得，“那又不是给我准备的，再说，如果我想要你的命，用得着毒药么？”

“嗯，我知道，所以，你根本就不想要我的命。”

“……　……”

“我说得对么？”

“……　不对。”

两人都沉默了，一起拘谨地嚼着口中的食物，各自想着心事。

看到Andy费劲地把那个“巨无霸”硬咽了下去，Sonja拿出一个番茄递了过去。

“谢谢，”Andy接过后向门口走去。“也许出发前你想洗个澡，换身衣服。”

“等等，要去哪里？……我们？”

“我也不清楚，但可以确定的是，有人正在追杀你。”

Sonja“噗嗤”一声笑了出来，“那人不就是你么？”

“呃……不对，我指的是那三个人。”

“那三个人，和你不是一起的，对么？”

“嗯，他们是黑洞军的军官，你应该听说过黑洞的‘黑暗四天王’吧？”

——未完待续



男大十八变闪灵

闪灵二人组的掌上偶像剧

文/绫小路义行
编/雪人

你问什么叫夺还屋？

与便利店和宅急送合称20世纪末三大发明之一的夺还屋（雪人：喂，这种评判是以你绫小路的个人标准为前提吧？），实在是项服务到家的快捷措施。它的宗旨就是："被抢走的东西我们都能帮你抢回来！"

是用"抢"的哦！——那不是跟强盗没什么区别了吗？

理论上的确如此，但是经营夺还屋的是我们两位美型的男主角美堂蛮和天野银次——"哦！就算被这两个帅哥抢我也心甘情愿啊！"在华丽的外表面前，强盗也变成了上帝——这个世界的法则果然是混乱的！

那么，我想要抢回一颗28克拉的南非天然钻石可以吗？绫小路被一脚踢到南非挖矿去——夺还屋的另一个宗旨就是：绝对不抢原本不属于你的东西。

"闪灵二人组"，多么华丽（花痴？）的名字啊！单是从这个名字就可以预想出接下来要发生的故事绝对不会无聊了。



说句实在话，TV版《闪灵二人组》的开始几集并不出彩：过慢的节奏、老套的剧情和观众就算用肚脐都能猜出来的弱智包袱，使得无数观众在看完"手机挂饰夺还事件"之后，不免心生惋惜地摇摇头：又一个堕落的青春偶像剧啊！

就算是"堕落"，也还是有大批的痴男怨女在坚持收看——就凭它是"青春"剧！就凭它是"偶像"剧！就凭它是网罗了成堆帅哥的"青春偶像"剧！"青春偶像"，四个字如同四个晴天霹雳，震得人耳膜嗡嗡作响。你可以无视"实力唱将"的扎实功底，你可以鄙视"老牌艺人"的资深经验，但是你绝对不可能睁着眼恍然不顾F4·可米小子BAD5566ENERGY这一系列比阳光还要刺眼的名字。（雪人：拜托，下次记得加标点，一口气读完会死人的！）

一个是桀骜不驯邪气眼镜男，一个是活力无限动感帅小伙，这样的组合就算实力弱些，看起来也相当的赏心悦目。可是他们的实力还真是不差：握力两百公斤的蛇咬+十万伏特的高压电力="我们就是天下无敌的闪灵二人组"这般的臭屁！

美堂蛮，一个单纯凭借名字就能让人心生许多遐想的家伙。（"美丽……野蛮……""你脸红个什么劲啊！""……"）据说是西欧二十世纪最后女巫的孙子，右手的握力达两百公斤，可以轻松地把雪人抓起来（雪人：-_-#干吗要拿我做参照物?！）。这种源自于蛇夫座的神秘力量却有着某种可以吞噬自我的反作用，而同样因为血统而被继承下来的能力，则是一直被蛮视为杀手锏的"邪眼"。宇智波兄弟的FANS不免要小小的骚动一下，不过蛮的邪眼并不能完整COPY对手的招式，虽然仅仅只能催眠对手一分钟时间，但是这现实中的一分钟却是中招者精神世界里从零趋于无限的漫长时间段，完全不平等的时间相对论让人见识到了蛮的可怕。作为战斗力平衡的前提考量，邪眼在24小时之内只能使用三次，然后

我在一次玩GBA时，不小心被女友发现，本以为女孩子不喜欢，但是哦，我的天啊，我说不下去了，GBA就这样被她拿走了。那是我血汗钱买的啊，怎么办？吕浩宇，19，男，114001，辽宁省鞍山市劳动大厦职业中专03文艺，兴趣：玩游戏

就需要一定的时间来恢复——这种类似于手机没电需要充电的设定，更加深了观众对于他为什么要找银次这个天然发电厂做搭档的动机的怀疑。

天野银次，就算不用本身自带的电力也能将一票女生电晕的小子。平时总是一副人畜无害的笑脸，总闲不下来的好动个性有着邻家哥哥般的引人入胜。虽然十万伏特的特殊能力听上去与某口袋妖怪像是近亲般的相似，但是丝毫不影响银次偶尔变身的豆包脸有着吸引少女尖叫的能力。随着故事的进展，VOLTS成员的出现揭穿了银次其实是扮猪吃老虎的真相——曾经是VOLTS的首领，名为“雷帝”的男子……“他居然做过黑社会老大耶！帅呆了！”更为嚣张的少女呼声，严重扭曲了这个时代用来判断男生素质的度量衡。

解决水城夏实委托的任务，是闪灵二人组首次在观众眼前活跃的一次表现机会。因为追踪拍摄一只小猫，从而无意中撞到警察与黑社会在做交易，这种倒霉到喝凉水都会塞牙的境遇直接就封杀了不少人脑中对于“她不会就是女主角吧”的天真幻想。在逃避那无良警察的抓捕中遗失了妈妈留下的挂件，虽然很不情愿，可阿蛮和银次还是屈服在女生哀求的眼神里，完美地达成了这基本上没有任何酬劳的工作。没想到的是，这小丫头在取回了挂件之后，非但没有像一般的委托人一样消失无踪，反而变本加厉地跑到了闪灵常去的咖啡馆打工——咱们就心照不宣地不戳穿那少女的粉红色心事了吧！但是之后的日子里，倒是经常出现以下的对白：“我肚子饿死了！”“那我请你们吃三明治吧！”自然得好像喝茶聊天嗑瓜子般哥俩好三匹马呀，可女孩子从小就从妈妈那里言传身教学来的“抓住一个男人的心就一定要抓住他的胃”的训示，还是无时无刻地鞭笞我们不要掉以轻心。

抢夺白金大作战则完全显示出我们的主角与金钱运无缘的悲哀宿命（咦？听起来与某个叫绫小路的家伙很像的样子……哭），原本以为阿蛮放弃五百万的酬劳而要求获得夺还物品的十分之一是十分精明加狡猾的判断，可是“白金哈密瓜”的出现则粉碎了银次对于鲍鱼大餐的奢望。随后接下的任务则创造了与运送专家接火的机会，从此我们热泪盈眶地发现：原来这个社会存在着各种不同类型的“专家”，无论是夺还专家、运送专家还是善后专家，会抓老鼠的就是好专家……

三百六十行，行行出专家。剧毒淑女闪亮登场让观众的眼前一亮，可惜这个穿着改良型旗袍的女孩却完全没有春丽式的高超技艺，雷声大雨点小地只会用各种香水进攻对手，而且一旦处于下风就只能干瞪眼——头上戴个电扇，看我不气死你！虽然也姓“工藤”，但一点都没有继承侦



探头脑的她在遇上危机情况的时候也只会来个玉石俱焚的愚蠢手段。与阿蛮交手后扯出的种种往事，更显示出这个女孩与阿蛮之间一定有过许多不清不白的过去。一路叫喊着要为哥哥复仇，在体会到阿蛮粗线条外表下的温柔之后，立刻撇开身价自发性地变成了绕钢千指柔——国恨家仇都不重要，抢个老公好过年才是当务之急。只不过这个擅长调配香水的女生对于时尚的感觉倒的确相当敏锐，七种毒性的设定就更让爱好时尚的女性满怀起了对于CD“Poison”的憧憬。

赤尸藏人的高人气算是令原作者都很意外的一点：一身全黑的礼服下包裹着打了无数补丁的身体，这种科学怪人似的构造毫无艺术的美感可言；过紧的腰身令人担心着风一大就有折断的危险；面无表情更是跟他近乎嗜血的个性完美搭配……然而强者就是强者，身体内藏着108种武器就足以令SONIC自惭形秽，即使面对100%形态的雷帝也毫无惧色地一次又一次提升着本身的能力极限——光是这种强大的力量就能以身作则地给全天下男性同胞示范着“狼豺女貌”的组合原理。他接受工作完全不为酬劳所动，能在工作过程中享受到多少乐趣才是他最关心的问题。可惜有事没事就在敌人身上画上“J”字的古怪癖好，又让人怀疑着他的低级趣味跟佐罗和BLACK JACK有什么渊源，这位豺狼医生的个人魅力就在于他有着一般角色没有的简洁——追寻最强之路！听起来可疑得与东方不败独孤求败如出一辙……

灰色怪盗的登场是少女们梦寐以求的期盼。身负怪盗之名，又有着只偷艺术品的高雅品位，再加上前有基德、DARK、贞德等一大批先烈的前仆后继，这小偷之路充满了光明。就在女生们纷

纷要临阵倒戈地要将自己的爱慕从那两个穷小子身上拉回，改为在灰色怪盗这个有风度有品位有能力有职业的四有好青年身上下注时，怪盗大人却拉下了面罩，透露出"双兔傍地走，安能辨我是雌雄"的悲哀事实……怪盗竟然是女人！这花木兰的情节换到今天无疑就是最招骂的举动了。



好在VOLTS随后登场，算是小小地平息了众多抗议者的愤怒。四大天王耶！张XX、刘XX、郭XX和黎X耶！无数双焦渴的目光顿时汇聚在了小提琴夺还事件中出现的驯兽师身上，那个叫什么史特拉第瓦利的名琴则早已被人远远抛在了脑后。（如果不是因为很值钱，要记住这拗口的琴名还真不容易！）

身为原VOLTS四大天王之一的冬木士度，其实是个很可靠的男子。不但掌握着可以与动物交流的特殊能力，继承了来自魔里人的"百兽拟法"更是让他有着"熊的力量、豹的速度、鹰的眼睛"般布雷斯塔警长的力量。在银次离开无限城之后，一心追随雷帝的冬木士度怀着对美堂蛮的恨，以对立的身份站在了闪灵二人组的面前。在与阿蛮几次交手之后，终于被对方的人格魅力折服，并以"耍猴的"和"玩蛇的"这种奇妙的身份互相保持着微妙的关系（怎么听这句话都有点暧昧的影射……）。在潜入无限城阻止马克贝斯阴谋的过程中，与鲜血小丑笑师春树的温馨回忆，也让许多对驯兽师这一职业抱有偏见的人真正了解了士度的仁慈。虽然同样名为"春树"，可是笑师从来没有在挪威森林中享受过与两个女孩牵扯不清的浪漫。他手中的楼兰鞭是用古代楼兰国女性留了一生的长发编织而成，无形中促使许多去理发店的人产生了对于地上无数落发的不正经幻想。尽管这个以冷笑话出名的家伙一心渴望能够迎接新的未来，但在败给士度之后，也清楚地认识到友情对于男人来说的重要性——尽管士度与笑师的友情，看起来总有那么点暧昧的气息在飘扬……希望是错觉吧！

风鸟院花月……这个人，真的可以称作男性吗？从外表上就完全给人即使在女朋友面前也要忍不住赞叹"他都比你漂亮多了"（啪！耳光！）的印象，连名字都起的那么诗情画意——风儿啊、鸟儿啊，花儿啊，月儿啊……极度文雅娟秀，令人对父母当年给自己起名时缺乏品位怀恨在心。可这个叫花月的家伙还真是半点身为男子汉的自觉都没有，梳着长辫，穿着中性化的衣服，连武器都是铃铛琴弦之类与青龙刀流星锤风格截然相反的女性专用品，花月的出现就是为了要引起屏幕前所有观众的误会。稍后引带出的十兵卫，则更将之前关于花月"他不会是人妖吧"的种种猜测升级成了"他是个BL"的一锤定音。两人从小的青梅竹马就已经预示着"那两个孩子多般配啊"的桃红色未来，风鸟院家族灭门后十兵卫那一句含着泪的"我一定会保护你"，更是推动了两人的感情直奔着天荒地老海枯石烂一直烂下去。然而花月离开无限城的举动，却让十兵卫认定了"他与雷帝有一腿"般的心灰意冷。直到两人最终以绝招相互拼了个"你死我也不活"的结果后，这场围绕着"男人，还有男人"的纷争才暂时告一段落。（罪恶啊！光是写这段文字都觉得自己很罪恶！）

忘了提一下了，十兵卫还有一个姐姐，擅使布，估计是浣纱女的后代。加上十兵卫擅长的针法，这一姐一弟一布一针的组合倒暗示着无限城纺织事业的蓬勃兴旺。

马克贝斯的阴谋根本就是小孩子过家家般的胡闹。因为要违抗无限城上阶那位"上帝"的意愿，而制造出原子弹企图夺回自由——这种任性的交易方式像极了"不给我买雪糕？我，我哭给你看！"的伤脑筋。来自于无限城上阶——巴比伦的镜形而是个打着监察员名号的花花公子：阿曼尼的西装在打斗中被撕破也不心疼，用钻石灰尘作为战斗武器更是败家子地让人感叹着浪费了多少支美宝莲璀璨唇膏。然而这个人最大的本事还是他那叫人望尘莫及的逃功，无论是败给赤尸藏人，还是被卑弥呼KO，镜形而都像他的出身一样不带走一片云彩地逃个一干二净，等到下回出现又是精神焕发活力依旧——他，他真的没有用金手指吗？！

美堂蛮与天野银次就如此这般然后那般地应付着面前的一个个问题，直到无限城的秘密逐渐被揭开的时候，这两人才真正意识到属于自己的宿命究竟是什么。但是在电视机前被煎熬到死去活来的观众，似乎并不关心那位巴比伦的"上帝"是圆还是扁，只要看到阿蛮一次次地不顾生命危险地挡在银次面前（脸红），银次一次次地扑到

嗯，我可是第一次买《掌机迷》可并不是第一次看（在高中没有生活费）现在好了，到了大学，我终于可以用自己的钱来买了，当然我也很喜欢各小编，最喜欢雪人了。蔡婷琼，18，女，200335，上海市虹桥机场新村75号501室，兴趣：掌机迷 玩掌机 漫画



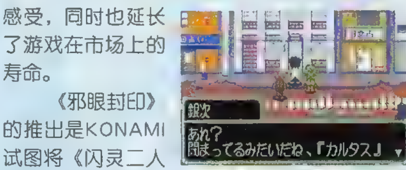
阿蛮怀里撒娇（耳热），阿蛮与银次一次次地抱在一起翻滚（咽口水）……就已经足够心满意足地打着饱嗝剔着牙缝去睡觉了。

什么？你说我忘了提另外一个重要的角色？我知道海温大姐是很性感很美艳很惹火，不过在这快堆成富士山的帅哥大军面前，她的存在就是为了让观众去主观忽视的。（雪人：绫小路越来越欠抽了……）

在GBA上纷纷推出动画改编版游戏的热潮推动下，如果作为人气作品的《闪灵二人组》不参一脚，似乎总显得不够热闹一样。

由KONAMI来制作GBA版的《闪灵二人组》其实是件挺让人揪心的事情。虽然在制作TV GAME方面堪称业界巨头，但是在掌机游戏上素质的良莠不齐还真是让原作的FANS捏了把冷汗。

好在《闪灵二人组 GBA》的出现虽然没有给玩家带来太多惊喜，至少也没有惹来一片骂声。以32M的卡带容量来描述夺还屋的掌机首段旅程，谈不上新鲜有趣，也就是借动画的热播人气来帮助游戏提高销量。但是随后出现的《首都夺还作战》则真正体现了这款作品即使受限于液晶屏也依旧个性鲜明的魅力：提升为64M的存储容量，意味着剧情的丰富和游戏的多样娱乐性得以增加；以假3D的画面来表现战斗场景虽然乍看上去有些惨不忍睹，不过也能够体会到KONAMI在偷懒背后做出的改进；对白方面延续了动画一贯的诙谐幽默，时不时还给主角来个大特写——哇！我的GBA进口水啦！快擦干！在游戏完成一周目之后还会追加特别篇，这样的设定也给玩家以新鲜的感受，同时也延长了游戏在市场上的寿命。



《邪眼封印》的推出是KONAMI试图将《闪灵二人组》品牌化系列化的一次尝试。128M的卡带容量不仅意味着游戏画面的进步，单是发色数就远远超过前两作许多，大量人声音效也是能够吸引到更多动画FANS来捧游戏场的重要因素。游戏的剧情围绕着美堂蛮"邪眼"的秘密展开，补充了动画中许多没有解答的问题，而作战方面更注重与同伴的配合，根据敌人的弱点来施展相应的技巧是本作强调的主要特点。隐藏剧情同样是本作用来笼络玩家的一个手段：通关后在开始画面选load读取第七关的档案，即可进入隐藏的第八关。尽管作为RPG作品来说，本作的素质仍然只能算一般，不过在融入了动画的精髓之后，游戏里所囊括的丰富元素都使得它成为一款在GBA上完整诠释《闪灵二人组》的优秀代表。

从第一集追到第五十集，眼看着画面上活色生香（我为什么要用这个形容词？）的帅哥们逐渐从大义凛然堕落成你侬我侬，再回头看看官方放出的海报也是阿蛮与银次暧昧地做着XX状——同人女的力量果然是无穷的啊！

不可否认的是，《闪灵二人组》的确是一出极具娱乐要素的青春偶像剧：有跌宕起伏的剧情，有动感十足的音乐，有华丽流畅的打斗，有错综复杂的感情，有热血励志的主题……还有那偶尔会泡温泉满足一下大众呼声的半裸帅哥们！！！（鼻血……）

也许什么理由都不需要，蛮的眼镜轻轻一挑就是一道风景，银次的嘴角一咧就是一抹风情——《闪灵二人组》，请你们义无返顾地*^%$#@下去吧！（雪人：你给我解释清楚！*^%$#@到底是什么意思？！）

男大十八变闪灵，如果新世代的美少年都能越变越阿蛮，或者越变越银次的话（这……这是什么比喻啊……），这每天上下班的地铁里也足够让人享受眼睛冰激凌大餐的，而且奢华程度还完全不输哈根达斯。

刚好一分钟，你做了一场好梦吗？



NDS软件无责任猜测

NDS，11月21日，149.99美元。



NDS是离我们越来越近了。我在写本文的时候已是国庆长假的最后一天——10月8日了，距离11月21日这个万众瞩目的发售日仅有44天了，而当读者看到本文的时候，那倒计时上的时间就剩得更少了。149.99美元的定价，折合成人民币1200元左右。这个定价对于NDS这台高性能的掌机而言，真的不能算贵了，应该来说大多数的玩家都是可以接受的。这么近的发售日，如此低的价格，玩家们应该感到高兴才对，但偏偏在这个时候，听到的却是玩家不断的唉叹——在NDS与PSP中，该如何做出选择？确实，这是一个很头痛的问题。从目前官方所公布的资料来看，NDS与PSP只能用不相伸伯来形容：一台具有双屏和触摸屏功能；一台被称为"21世纪的Walkman"。无论是哪一台，玩家都难以割舍，谁都希望能把它们都捧在手掌心上——但是，又有几个玩家能够做到这一点？鱼和熊掌，都很美味，但你只能择其一、你该如何选择？在NDS与PSP的外观、硬件规格都浮出水面的今天，能够让玩家狠下心来购买某台主机的，恐怕就只剩下她们的软件了。

成也软件，败也软件。用这句话来形容"软件"在主机之战中的重要性是最合适不过的了。任天堂是吃过了软件的苦：N64时代的软件贫乏直接导致了任氏帝国的衰退。任天堂也尝过软件的甜：丰富的GB、GBA软件让任天堂在掌机界中一直处于不败之位。任天堂比谁都清楚软件的重要性。在这一次的NDS中，任天堂又会拿出什么样的软件来作为对付PSP的利剑呢？这不妨让我在距离NDS发售还有44天的时候，斗胆做个猜测吧！

猜测1 中流砥柱——活跃在初期的GBA软件

每一台主机在新推出的时候，总有一段软件真空期，这对于主机的推广是极其不利的。但是，有一个办法可以很好的解决这个问题，那就是——向下兼容。说起来，"向下兼容"已是任天堂的老伎俩了：早在SFC时期，就已经开始兼容FC软件了；而到了GBA时代，更是可以兼容GB、GBC的软件。这一次的NDS，也很好的继承了这一优良传统，采取了ARM9和ARM7的双CPU设计，ARM7就是专门用来运行GBA软件的。

也许从NDS的角度来看GBA游戏，GBA游戏实在是相形见拙，真的是要画面没画面，要音乐没音乐。所以有人会认为，NDS向下兼容没有什么意义，用NDS来玩GBA游戏是一种浪费。这种观点很显然是错误的，NDS向下兼容将是NDS初期的最大法宝。要知道的是， GBA "掌机老大"这个称号不是浪得虚名的，几个机能并不比她差的对手，费尽周折都没能把她拉下马来，凭得是什么?就是这些相形见拙的游戏！GBA发售至今，官方的游戏有将近一千个，（多版本游戏只算一个）这其中是有一些相对差的游戏，但是，还是有相当多的优秀游戏在GBA上诞生！比如：《逆转裁判》、《我们的太阳》、《黄金太阳》等。这些游戏不论是在什么时候，都是值得一玩的。因为，经典是不分时间、机能的，只要游戏本身的品质好，这就足够了。这就好比在现在仍然有人重玩SFC甚至FC游戏一样。而且在GBA的后期，或者说是NDS的初期，由于软件厂商对机能的吃透加上丰富的制作经验，使得在这段时间里所涌现出的游戏会比早期的游戏更加的出色。像《口袋妖怪绿宝石》、《火炎纹章圣魔光石》及现在还未发售的《塞尔达传说小人帽》、《王国之心记忆锁链》、《超级机器人大战原创世纪2》等GBA后期游戏，它们凭借良好的口碑、出色的品质，都将会成为NDS初期的中流砥柱，也会有不少的玩家因为喜欢这些游戏而去购买NDS——虽然他们可能已经有了GBASP。这就好比在GBA发售的初期，GBC上

文/雨中行
编/雪人

的《塞尔达传说》、《风来西林》等后期游戏的发售带动了GBA的销量一样。而另一方面，这些游戏也将成为GBA的最后的晚餐。软件厂商在制作完这些最后的GBA游戏之后，马上就会投入到NDS游戏的开发中。由于游戏制作周期的缘故，一般来说GBA游戏在NDS发售半年之后，才会慢慢的减少的。从这时开始，GBA才算正式退场。

GBA游戏的优秀性是其活跃在NDS初期的一个因素，但另一个因素可以算是"中国特色"，它仅和我们的国情相关。国内的玩家都不是很富裕，而且大多数的玩家还都只是学生，并没有经济收入。1200元人民币对NDS来说是不算贵，但对他们口袋中的钱来说就有点贵了。如果只是一台NDS的话，他们艰苦一些日子、多吃几个月的泡面，咬牙买下一台还是有可能的。可NDS买来是用来玩的，而不是做摆设的。在初期NDS游戏就想有国内的通用版本--D版，这是不可能的。一张Z版少说也要300以上，1200+300=1500，也就是说国内的玩家想在早期玩到NDS游戏最少就要花上1500元，这还不包括JS对价格的炒作了。1500元，对我而言可是一个天文数字啊，我相信大多数的玩家都有这种的想法。而且，D版的速度不是那么快，GBA出现D版也过了半年左右的时间，就算NDS过了半年有D版吧，那在这半年里，你就只玩一款游戏？现在是有不少的玩家在一年甚至更长的时间内只玩一款游戏，但这只是少数，而且也还是受到了客观因素的影响。所以，半年只玩一款游戏的是几乎不可能的。那怎么办？再买新游戏？300元？这也不可能！在这个时候，NDS的向下兼容的好处再一次的体现出来，而国内的GBAD版游戏的销量也会再度上升。像前面所说的那些GBA后期游戏，都会成为国内玩家NDS上的常客——当然，它们都是D版的。记得在GBA发售



初期，国内不少的玩家在第一时间就入手了主机，但那些第一时间入手主机的玩家在三十多款的首发游戏中只是选择了一至两款自己喜欢的游戏，或者有的根本就是只买主机而没买游戏。他们的GBA在那个时候，除了玩仅有的几款GBA游戏外，就是用来玩GBC后期的大作了。现在，历史将会再次重演：国内的玩家会在第一时间入手NDS，但是却是用来玩GBA游戏的！

前面说了一些GBA活跃在NDS初期的因素，现在来说一下用NDS来玩GBA游戏会有什么新的东西出现。先看表面的，NDS在硬件上比GBA多了一个触摸屏，那么用NDS玩GBA游戏会有什么不同的地方呢？当初，GBA比GBC屏幕更宽些，导致用GBA玩GBC时屏幕会加宽。那这一次，难道是两个屏幕同时显示或者屏幕加长？这个不太现实，还是说游戏中的吧。在GBA发售初期，任天堂为了促进GBA销量，在一些热销的GBC游戏中加入了一些设定，在使用GBA玩这些GBC游戏时，就会有隐藏的游戏出现，像《塞尔达传说》用GBA玩就会有隐藏迷宫出现。这一次难说老谋深算的任天堂不会故伎重演，我都一直在怀疑《口袋妖怪绿宝石》中的那些神兽是不是用NDS玩就可以正常捕捉了？当然，这也是猜测，但可能性要大于前面所说的那个……

NDS发售之后，GBA将渡过她那最后半年的高峰期，在这之后，这位陪伴了我们多年的朋友，就将离我们而去。

猜测2 昨日重现——新时代的移植风暴

移植，是一把既被玩家所赞美，又被玩家所唾骂的双刃剑。但是，正是因为有"赞美"这个因素的存在，使得软件厂商不顾"唾骂"这个不利因素，而对移植乐此不疲。

在GBA上，就有不少的移植游戏，像《新约圣剑传说》、《快打旋风》、《幻想传说》等，而且这些移植游戏大多数都受到了玩家的好评，特别是《FCMINI》系列，任天堂光靠这些二十年前的游戏，都不知又赚了多少钱。可以预见的是，在NDS上也会出现大量的移植游戏，现在已经确定移植的就有《超级马里奥64》、《最终幻想III》。《超级马里奥》系列作为任天堂的镇社之宝，移植到新的主机上来呐喊助威，是很正常的，像GBA上移植的《超级马里奥》系列就有四作之多，几乎一年一作。《最终幻想III》的移植倒是有些意外，史克威尔和任天堂的关系才重归合好，（本来应该称史克威尔 艾尼克斯，但艾尼克斯和任天堂的关系本来就不算太差，只是史克威尔才刚刚"回归"，所以这里只称史克威尔）就把《最终幻想III》这样重量级的游戏移植到了NDS上。是对索尼失去了信心，还是真正的太缺钱了？正如任天堂所宣传的一样，NDS是一次游戏界的革命，她将颠覆现有的游戏观。双屏加上触摸屏，使得NDS的游戏更加的与众不同。因此，移植游戏到NDS，与

所有为了公主的勇者们，戴起你们的迷你帽，拿起手中LV4的神剑，装备好盾牌，不要忘了弓箭、炸弹……齐了吧，好！萨尔达公主。
李德成，18，男 528000，广东省佛山市禅城区市东下路18号之二六座502号 兴趣：PLAY GAME 识女子 查资料

其说是移植，倒不如说重新制作。在NDS上，如果说出现像过去的那些主机上那样直接的移植游戏，而不做出对应NDS特点的移植的话，那估计就只剩下"唾骂"而没有"赞美"了吧。不过，在这复古风盛行的今天，也很难说会不会出现像《FCMINI》那样的意外——在NDS上，少说也要是《SFCMINI》了吧。对于掌机而言，机能一般都是比现行的家用机要低上一档。因此，上一代家用机的游戏就很自然的被移植到了新一代的掌机上。就像GBA上有大量的SFC的移植游戏一样，这一次的NDS上的移植游戏应该就是以32位时代的SS、PS及N64的游戏为主。个人认为，以下的这些游戏很可能被移植：超级马里奥系列、塞尔达传说系列、星之卡比系列、银河战士系列等任天堂本社的游戏。

众所周知，任天堂本身就是一个冷饭大师，像上述的这些游戏，几乎是每出一次新主机，就移植一次。目前已知的《超级马里奥64》及《塞尔达传说》是确定移植了，《超级马里奥DS》并没有过多的用到NDS的双屏及触摸屏的特点，只是分上下屏来显视不同的画面而已，估计以后大多的NDS游戏都是这样的。而《塞尔达传说》，据说是可以通过互联网来进行联机游戏。记得在GBA上的《塞尔达传说四支剑》时4人联机就已乐趣无穷，而这次的NDS版可以最大16人联机，并且还是在互联网上，这样既不用为没人联机而苦恼，而且16个互不相识的人联机的乐趣将会更大！最为主要的是游戏时会是怎么样的？上屏显示2D的整体地图，就像GBA的《四支剑》那样；下屏显示3D的近距离战斗画面，达到N64的效果；交流的时候，下屏切换到专门的聊天界面或者是多出一个对话框来，用手写笔来输入对话？会是这样的吗？《银河战士》已确定有新作登场，但很有可能任堂会把GBA上的《融合》、《零点任务》等游戏在NDS上重新制作，达到NDS上的《银河战士 猎人》的水准。《星之卡比》如果有移植作的话，效果应该是和《超级马里奥DS》差不多，不过卡比可比胡子大叔可爱多了，在下屏特写的卡比头像一定会迷倒不少少女的……



生化危机系列、街头霸王系列、洛克人系列等卡普空的游戏。卡普空也是一个冷饭大师，这三个系列就是卡普空炒得最火的系列，也是卡普空的看家法宝。在卡普空官方网站上曾经公布过卡普空游戏的累计销量，这里面也提到了游戏的版本，让我们先看一下这三个系列共有几个版本吧。生化危机系列，36个版本；街头霸王系列，游戏种类、版本过多没有统计；洛克人系列，87个版本。真正的是全机种制霸的游戏啊，在这一次的NDS上肯定也会看到它们的身影，而且还是移植与新作并存。《生化危机》系列的正统续作现在是任天堂独占的了，因此也不难看到在NDS上出现《生化危机》的外传或者移植作品。不过个人认为移植的可能性更高，早在GBC时代，《生化危机》就有过移植的计划，但在开发70%的时候被卡普空放弃了，原因是机能不足以体现出《生化危机》的恐怖。而后来在GBC上出现了一个不伦不类的外包《生化危机外传》，效果不堪入目。在GBA上我就很期望能看到《生化危机》，但GBA的机能确实也不足以体现出《生化危机》的恐怖，因此卡普空对我的梦想可能连考虑都没考虑过。这一次的NDS，机能超过了N64，把《生化危机》浓缩在手掌上的时代已经到来，卡普空很有可能会把《生化危机》1、2、3及维罗尼卡和《武装生存者》系列移植到NDS上。以NDS的机能，完成这几款游戏的移植不在话下，并且还可以利用双屏来完成过去《生化危机》所没有实现的地方。比如下屏就可以直接显示物品框和地图，这样就不会去切换画面这么麻烦了。或者说在被丧尸攻击的时候，下屏上出现特写镜头，让玩家享受与丧尸零距离接触的恐怖！而《武装生存者》系列的《生化危机》，估计和《银河战士 猎人》差不多，这就不多说了。作为格斗游戏《街头霸王》，移植在NDS上，很难体现出NDS的独特。和其它游戏一样的上屏战斗下屏特写或者是超杀画面？差不多就只能这样了，不过NDS四键位的设定倒是方便了格斗类的游戏，但《街头霸王》好像是六健的吧？看来还是要用到"L"和"R"键啊……《洛克人》系列作为动作游戏的鼻祖，一定也会有移植到NDS上的游戏的。但《洛克人》游戏似乎本来就是清版过关的了，很少再要切换画面这个麻烦的事，这样一来双屏不是没有什么作用了？难道是加长画面或者依旧特写？

黄金太阳系列。作为GBA上最为优秀的原创RPG，我觉得有很多的地方都受到了机能的影响而不能更好地将制作者想表达的表达出来。从2代的结局来看，《黄金太阳》的故事已经告一段落，也就是说很可能不会再有续作出现。事实上也正是这样，在2代之后，《黄金太阳》就再也没

书的价格能印得大些吗？我去买书BOSS看都不看就要10元，我又不好意思跟人说多了2毛。
[illegible]超成、18、男 325[illegible]、浙江省[illegible] 兴趣：玩掌机、等PG 期待DNS

有消息了。但是，我不认为厂商会这么轻易地放弃这棵摇钱树。虽说《黄金太阳》在日本的销量不怎么样，但在欧美，却都是百万大作。因此，我认为《黄金太阳》也许不会在这么短的时间内出现续作，说没有续作是几乎没有可能的，但是很有可能会在NDS上重新制作，毕竟它们都是高人气的游戏。重新制作的《黄金太阳》凭借NDS的强大机能，不论是在画面还是音效上都将会有一次质的飞跃。绚丽的画面、宏大的音乐，将会让《黄金太阳》受到更多玩家的喜爱，毕竟在RPG游戏中，画面和音乐也是很重要的。而更为关键的是双屏及触摸屏将会给《黄金太阳》带来什么?上屏游戏画面，下屏物品框，这已是固然的了。但在《黄金太阳》那众多的解谜小游戏中，将会更多、更好的用到双屏和触摸，这点我深信不疑。创意无限,我只能这么说了，实在是想不出天才们会想出什么"鬼"点子来满足我们的游戏欲了。期待移植的《黄金太阳》的画面、音乐及小游戏。

恶魔城月下夜想曲。最强的《恶魔城》游戏，至今也没有一作《恶魔城》能超过它的高度。也是在GBA上，就有人期待《月下》和移植版。但在GBA上移植《月下》真的不太现实，且不说那键位明显不足，机能也很难达到《月下》的要求。但NDS就没有问题了，不过，以科拉米的作风来看，在移植《月下》到NDS上的可能性不是很高，50%左右吧——印象之中科拉米的移植游戏不多。但什么事都有可能的嘛，而且还是《月下》这样高人气的游戏，移植到NDS上捧场的玩家一定不少，这又何乐而不为呢?《月下》的NDS版可能不会有什么改变，最多就是加点地图、道具、敌人之类的，而且双屏的作用也是用在物品框和地图上了，但在NDS玩《月下》并不是为了追求其它的，只是怀旧而以，能玩到就已经心满意足了。更何况，《月下》本来就很完美了，没有再改的必要了。

以上只是写出了一些可能移植的游戏，充其量也只是将来NDS移植游戏中的九牛一毛，还有很多有可能移植的游戏，像《恐龙危机》、《真三国无双》、《俄罗斯方块》等，限于版面就不多说了。

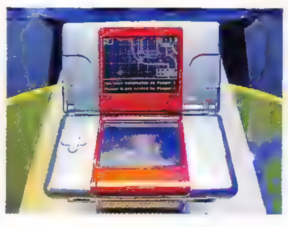
猜测3 标新立异——双屏加触摸屏的NDS游戏

终于轮到真正意义上的NDS游戏出场了，有关NDS的硬件规格之类的在这里我就不说了，《掌机迷》前几期都有详细的介绍，还有不知道的读者就去翻前几期的杂志吧。在这里，我只将NDS三个最耀眼的功能挑选出来，与大家共同猜测，会有什么样的NDS游戏!

双屏

双屏，在任天堂的主机史上已经算是第二次了。第一次的WATCH&GAME虽说技术水平不够，但还是很好地体现出了游戏性。这些游戏不少都被移植到了GB、GBA上,并取得了可喜的成绩。那么双屏，又能为这一次的NDS带来什么?

双屏的优势在哪?第一，两个屏幕，可以显示更多的画面。比如玩赛车的时候，有两个屏幕就可以一个屏幕显示赛况，另一个屏幕显示地图、车速之类的画面。这样就不必把所有东西都挤在一个画面里，看上去的感觉会更好些。还有，现在大多数的游戏都需要切换画面，从游戏画面调到物品栏或其它状态栏之类的，很麻烦。如果有两个屏幕，一个显示游戏画面，另一个显示物品栏，这样会方便很多。两个屏幕还可以一个显示游戏的整体画面，另一个显示局部的特写。比如像已经公布的《炸弹人》就是属于这样子的。或者说一个是战斗画面，另一个是战斗时的特写。比如像玩《超级机器人大战》，用超杀的时候，上面的屏幕在攻击，下面的屏幕就是特写，这样也不用耗时的去等超杀画面了。第二，加长的屏幕。把两个屏幕合成一个整体，大家想到了什么?街机!对极了。其实街机上有很多的竖版过关游戏，像STG就是一个典型。而在以前的掌机上，屏幕不是正方形的就是横向长方形的，很少有竖向长方形的。（WSC横竖都能玩算是例外）导致了掌机上STG的游戏极少，在GBA上比较好玩的STG就只有《宇宙巡航机》、《钢铁帝国》等几作而已,而与那些经典的《彩京》、《斑鸠》等游戏无缘。这一次的NDS加长的屏幕很好地解决了这个问题，为STG提供了一个良好的发展空间,相信在NDS上会涌现出大量的优秀STG的。另外,已经公布的《钻子先生DS》也用到了这个加长的屏幕。毕竟《钻子先生》是属于竖版过关的游戏,用到了加长的屏幕，视点将会比GBA版更大，游戏的紧迫感也将更强。第三，相互联系的屏幕。这里的相互联系和前面所提到的两个屏幕不



雪人：有什么不好意思说呢?维护自己的正当权益又有什么不对呢?当然，我们也会将价格标得更醒目一些!

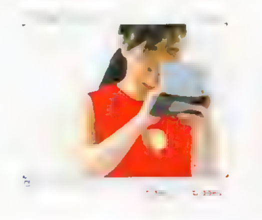
能混为一谈，两个屏幕只是用来看的，而相互联系，则是在玩家要直接玩到的。两个屏幕的互动早在WATCH&GAME上就有了，最为简单的就是上面的屏幕掉下某样物品，玩家要在下面的屏幕上做出相应的反应。NDS上这样的游戏肯定也是有的，但估计大多数的游戏都是要用到手写笔，在下面的触摸屏上输入某个指令，上面的屏幕就会有相应的显示。像《实习医生 天堂独太》就是一个很好的例子，玩家扮演一个实习医生，对病人进行诊断。在下面的触摸屏上对病人进行医治，而上面的屏幕显示病人的面部表情。或者在E3上所演示的《马里奥BABY》也同样的用到了这个功能，马里奥BABY从天上掉下来，玩家要用手写笔在触屏上为马里奥BABY画出一条路，既要躲开敌人又要吃到金币。当然，双屏的优势肯定不只这些，仅我一个人是挖掘不出多少东西的，相信任天堂和软件厂商会让我们满意的。

触摸屏

触摸屏也算不上NDS的首创，PDA早就使用到了，而且触摸屏和电脑的鼠标有异曲同工的作用。那么将触摸屏用在NDS上，又将会怎么样？首先，输入的手写笔，就是用来画的。首当其冲的游戏就是南梦宫的《吃豆人》，先画出一个吃豆人，再画出行走路线，吃豆躲敌人。一个原本是平淡无奇的游戏，在手写笔下变得更具乐趣！在NDS上，用手写笔来画的游戏不少，《瓦里奥制造》、《马里奥BABY》都有用到这个功能，在以后也会有更多用到该功能的游戏出现，说不定还会有专门涂鸦的游戏呢！（内置的《PictoChat》除外）其次，方便快捷。用手柄来玩游戏，有一个很不好的地方，就是如果游戏中的指令多的话，就要一个一个的选下去，很麻烦，远没有电脑的鼠标来得快。特别像《三国志》、《信长野望》这样的策略游戏，就会更加的明显。有触摸屏的话，用上手写笔，就能像鼠标一样随意、方便的点击。再次，替代手的手写笔。其实任天堂的不少游戏都是"女性向"的，其角色的设计是非常的卡哇伊，像卡比、仓鼠大郎、皮卡丘之类的角色，哪个都是让玩家看了想抱上一把的。这一次的NDS就可以让手写笔替代你的手来完成这个任务，让玩家用手写笔在触摸屏上随意的抚摸那么可爱的角色，让它们再做出更可爱的表情、动作来！再次，刺激的FPS游戏。第一人称射击游戏，最大的卖点就是真实、火爆，以过去的掌机性能来做FPS都是吃力不讨好的，这一次的NDS不仅可能胜任，而且还可以凭借手写笔来达到光枪的效果！不知道大家有没有玩过电脑版的《死亡之屋》，用那鼠标做准心点击丧尸的爽快感，用NDS玩FPS游戏的就可以达到这种的效果。以手写笔猛烈点击屏幕来代替吃力移动准心按"决定键"，自然是要刺激多了。只不过过于猛烈的话，NDS的屏幕是否能坚持的住？可惜的是，原本用到手写笔来开枪的《银河战士 猎人》却取消了这一设定，就不知为什么了？难道被我猜对了？最后，兴起的即时战略游戏。一直都认为即时战略游戏是很有趣的，因为这种类型的游戏可以真实地反映出战争。可除了电脑外，其它机种上就很少有即时战略了。不过这也不奇怪，以手柄那相对迟钝的控制速度来玩以速度为主的即时战略，本身就是一种错误了。家用机上都难以胜任，那就更不用提掌机了。原本对GBA上的《魔兽使》很是期待，可还没有玩二关就放弃了，过慢的操作使游戏失去了原有的乐趣。作为鼠标替代品的手写笔，这次可以让掌机扬眉吐气，让即时战略游戏在NDS上生根发芽。

麦克风及互联网

之所以把这两个合在一起写，是因为它们功能相对明确。麦克风和互联网大家都是比较熟悉的了，而且它们在游戏领域也都有用到。在NDS上，它们也将配合双屏、触摸屏来带给我们更好的游戏！



麦克风，主要的功能为语音输入。用到这项功能的游戏应该不会很多，因为语音输入的自由度过广，很难保证游戏能够正确识别玩家所输入的语音。而且世界各地的语言五花八门，这点也是众口难调的。不过既然NDS上有这个功能，那肯定也是会有游戏来对应的。与这功能最搭配的游戏应该就是音乐游戏了，玩家将歌曲唱出，然后由游戏进行评分，是不是很像在唱卡啦OK呢？其实在GBA也有一款游戏很适合这个功能，这个游戏就是《逆转裁判》！律师本

来和歌星差不多，都是一个靠嘴吃饭的职业，如果在游戏中，玩家也可以直接的用语言和对手进行辩护的话，那将会比选择回答要有趣得多了。但是，万一玩家一时心急，破口大骂怎么办？另外，一些游戏中，也可能会在某些场合下用到这个功能。比如恋爱游戏的最后表白、或者解谜类游戏要用语音识别等等。

互联网，或者说是无线网络吧。目前任天堂对这个方面还没有做很明确的公布，只知道NDS将会内置一款《PictoChat》。该游戏可透过无线网络让最大16个玩家彼此间传递文字与图形讯息，是一款趣味性十足的图文谈天沟通软件。当然，玩家肯定也是可以通过无线网络来进行游戏的联机合作、交换数据等。其实，相对于无线网络而言，互联网的诱惑力是更大的。从任天堂所公布的资料来看，NDS能支持最多16人、最远通讯范围为半径30公尺以IEEE 802.11b的无线网络方式进行"区域联机"。不过英国一家名为TeXLink的公司正在开发一套名为"Xlink"的软件，能让NDS通过计算机与互联网相联接，从而达到远距离联机的乐趣。如果这个软件开发成功的话，那么NDS就可以实现真正意义的互联网，再通过一



些相应的软件，NDS就有可能像电脑一样上网、聊天、游戏，说不定还可以成为一台掌上电脑呢。从三个方面大概的介绍了一下NDS的游戏，不知大家是否对NDS游戏会有一个更新的概念。在下一个猜测中，将是NDS的应用软件，也许NDS能成为一台掌上电脑！

猜测4 喧宾夺主——疯狂袭来的应用软件

在过去玩家的思维里，游戏机就是用来玩游戏的，但随着时代的发展，游戏机也并不是只是游戏的工具。在GBA上，大家就看到了不少的应用软件，像图书仔、看图软件、MP3等等。这一次的NDS上，又会有什么样的应用软件？NDS上官方就有一款应用软件——《PictoChat》，前面已经简单的介绍过了。这款作为NDS内置的聊天软件，主要作用就是促进玩家间的交流，功能可要比局域网的QQ要强大的多了。用上手写笔，只要是自己所想到的都可以把它给写下来、画下来，发给其它人，而且还可以复制、转发他人发给你的信息。最主要是，它可是完全免费的，只要是NDS的拥有者，无论是否相识，都可以随意的进行交流。

学习软件。在GBA上就有英语、日语字典了，可由于机能和键位的问题，效果会比文曲星要差一些。但这一次的NDS，配上手写笔以及强大的机能，足以让文曲星自叹不如，而且麦克风输入系统，还能让NDS成为一台复读机呢！（好像文曲星现在也有这个功能，我的朗文4980就可以了）这样一来，学生朋友们购买NDS似乎有了一个正当的理由啊……

办公软件。像电脑上的一些WORD、EXCEL等办法软件，以NDS的机能也是可以胜任的。触摸屏和双屏真的帮了NDS很大的忙，对这里办公软件的操作，NDS也完全可以像掌机电脑一样，手写笔代替鼠标啦！但是让微软来移植几乎是不可能的，还是等待国内的达人们来完成这个任务吧！在这些办公软件中，最实用的，我认为就是WORD了，比如现在我在打这篇文章就是用WOED，要是NDS实现了这个功能，以后也不用窝在网吧里打文章了。

播放软件。NDS有播放软件只是时间问题了。GBA上就有了官方和非官方的播放软件，但由于受到了容量的影响，画质惨不忍睹。这一次的NDS高达1G的容量，一个廉价的掌机上播放器就要诞生。

烧录卡。烧录卡？这也算软件？当然，它只能算硬件。不过，没有烧录卡，前面所提到的应用软件都是扯谈！可以这样说，烧录卡是应用软件的载体。当然，官方另外发售的除外。不过，大多的应用软件我们等国内的达人来完成，还是更有盼头的，比如施大侠、黄炎中等。

应用软件不知该写什么了，本身对这类软件就没有研究，而且头脑也笨，想不出新的东西来，大家只好将就一下了，相信面包会有的！

http://www.xinga.com.cn

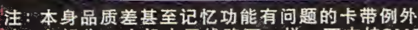
八大最新功能

SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-存档+修改

最新功能：

- 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！
- 全新的中文化界面，使用更方便！
- 可以在GBA主机上直接修改游戏,，通关易如反掌！(具体的游戏修改实例请看http://www.xinga.com.cn/sms2.htm)
- 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！
- GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任何类型的卡带*1，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！
- 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！
- 完全对应所有版本的GBA和SP主机*2！
- 内置数据指示灯！



详情请洽邻近经销商.



次世代商城 商城新气象，新品一箩筐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



推出黑版的钢炼项链后，我们自然也不会忽视另外一部大作《火影忍者》的FANS啦。这次的2款新商品就是专为广大火影迷们推出的最新周边！既有可以随意装点的小挂坠，也有可以和戴在脖子上尽情炫耀的的金属吊牌项链。这下风头就再也不会都被钢炼迷们抢走啦！



圣嘉电子产品专区

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum



超级记忆棒第二代(月光宝盒)
- GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

¥68 编号：1258



SP 1400毫安超能锂电池
- 是原装电池两倍以上容量

¥89 编号：1247



GBA-SP AV立体声接收器
- 可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

¥199 编号：1236



智能电子分插
- 四组AV+两组S端子输入
- 自动侦测输入信号，高保真还原

¥65 编号：1225



PS2专业级五头分量线
- 显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

¥65 编号：1179



SP外置电池盒(充电器)
- 使用四节7号电池
- 通过CE认证
- 可快速完成GBA紧急充电

¥29 编号：1124



迷你PS-PC手柄转换器V代
- PS或PS2手柄以及周边即插即用
- 带震动可编程

¥49 编号：1012



GBA 4MB超级记忆棒
- 可备份各种卡带的存档
- 长年不掉档

¥49 编号：1056



SP音箱+风扇
- 打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备
- 音箱与电扇开关独立
- 使用7号电池两节

¥49 编号：1203



GBA(SP)第二代中文金手指
- 内置600个游戏密码
- 可自动搜索主码

¥79 编号：1113

GBASP耳机转换线
- 做工精细
- 可接上更高级耳机

¥19 编号：1180

SP防划防震套

¥19 编号：2057

GBA豪华尼龙手提包

¥16 编号：2013

PS转XBOX震动转换器二代
- 震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

¥39 编号：1023

热门游戏动漫周边专区

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn



火影项链
- 赶快来体验一下将火影里的鸣人、我爱罗等一干人气角色扣在衣服的拉锁、笔袋、书包上的感觉吧！

¥25 编号：4667



火影金属挂坠5件组
- 火影Fans不可错过的时尚吊牌，做工精细，当然也是COSPLAY的必备佳品啦！

¥39 编号：4666



炼金术项链黑版
- 不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫，绝对是打造自我个性的必备佳品。

¥16 编号：5038



太空战士八枪刃(截纸刃)
- 光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，Squall和Seifer的专用武器如今也能拥有！

¥39 编号：5049





钢炼钥匙扣六件组
- 本系列最特别的地方就是包括了少见的儿童版爱德华和阿尔，兄弟俩人的造型生动，每个角色的性格更是呼之欲出。

¥29 编号：4611



洛克人A款（红）
- 帅气的布鲁斯！不仅形象逼真，而且火炮还可以真的发射，并配有两枚子弹。（使用时切务对人发射！）

¥19 编号：4633



洛克人B款（蓝）
- 超人气EXE版洛克人，火炮同样可以发射，并配有两枚子弹。（使用时切务对人发射！）

¥19 编号：4644



变形金刚四件组
- 制作精良，气势十足的擎天柱与威震天，每人都有原色版和特殊版两种。变形金刚的FANS绝对不可错过

¥48 编号：4622



哈罗香味存钱罐4件组
- 超可爱的哈罗造型，高约10CM，两边的耳朵还可以打开，内置香包

¥48 编号：4600



十年邮购信誉保证

10月27日

小神游GBASP 次世代商城同步中国邮购首发！

邮购小神游SP的前100名消费者可获得首发纪念品一份，数量有限，先到先得

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

特惠直销价(免速递费)

¥668

市场价 ~~¥688~898~~

可以玩全部GBA游戏及正常运行数千种Game Boy系列游戏

注：所有神游公司产品均属特殊商品，VIP会员不享受另外优惠，产品和包装外观以神游公司最终供货为准。

买行货主机，带正规发票，EMS免费送货上门

凡在次世代商城邮购的小神游系列产品全部采用目前国内最安全快捷的中国邮政EMS速递送货上门业务，快递费及包裹费超过20元。

本次邮购直销特价活动有效期截止至2004年11月30日(以当地邮戳为准)

神游公司的其它产品(如神游机系列)

现在购买神游机送十本游戏手册

邮购方法敬请致电010-64472177进行咨询

神游公司售后服务承诺：

15天保换，1年保修
从此不必提心吊胆玩掌机！

特别提示：小神游GBASP采用220V充电电源，通过国家3C强制认证，安全有保障。从此告别假冒机，翻新机，不用再花冤枉钱买不安全的110V转220V电源，再也不怕不法JS不给开发票，售后没保证，维修乱开价。现在只要填一张汇款单即可安心等待送货上门，一切就这么简单！！



ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-04/V·J6 定价:9.80元
长春电影制片厂银声音像出版社 北京次世代科技发展有限公司 制作



次世代传媒
VGAME.CN

十年邮购信誉保证



买行货主机，带正规发票，EMS免费送货上门

凡在次世代商城邮购的小神游系列产品全部采用目前国内最安全快捷的中国邮政EMS速递送货上门业务，快递费及包裹费超过20元。

本次邮购直销特价活动有效期截止至2004年11月30日(以当地邮戳为准)

神游公司的其它产品(如神游机系列)

现在购买神游机送十本游戏手册

邮购方法敬请致电010-64472177进行咨询

神游公司售后服务承诺：

15天保换，1年保修
从此不必提心吊胆玩掌机！

特别提示： 小神游GBASP采用220V充电电源，通过国家3C强制认证，安全有保障。从此告别假冒机，翻新机，不用再花冤枉钱买不安全的110V转220V电源，再也不怕不法JS不给开发票，售后没保证，维修乱开价。现在只要填一张汇款单即可安心等待送货上门，一切就这么简单！！



小神游 GAME BOY ADVANCE

特惠直销价(免速递费)

¥538

送《瓦力欧寻宝记》正版GBA游戏

邮购方法 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 免EMS快递包裹费

(参照下图示范) 中国邮政汇款单

收款人：发行部 ¥66800 北京安外邮局75信箱 100011 汇款人地址 ×××××× 汇款人姓名 ××× ×××××× 附言：购：小神游GBASP一台

ISBN 7-88362-465-2
9 787883 624653 >
ISRC CN-D16-04-375-04/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社
定价：9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.21

抢先热爆：PSP价格/软件/发售日正式公开！ VOL.21

掌机迷
POCKET GAMER

精美海报，精彩光盘！独家附送！

开篇特辑
小神游SP真的来了！

完全攻略
F-ZERO 高潮 玩转瓦里奥制造

最强同人
高级战争 热度小说

独家企划
玩的就是画面
GBA画面优秀游戏大检阅